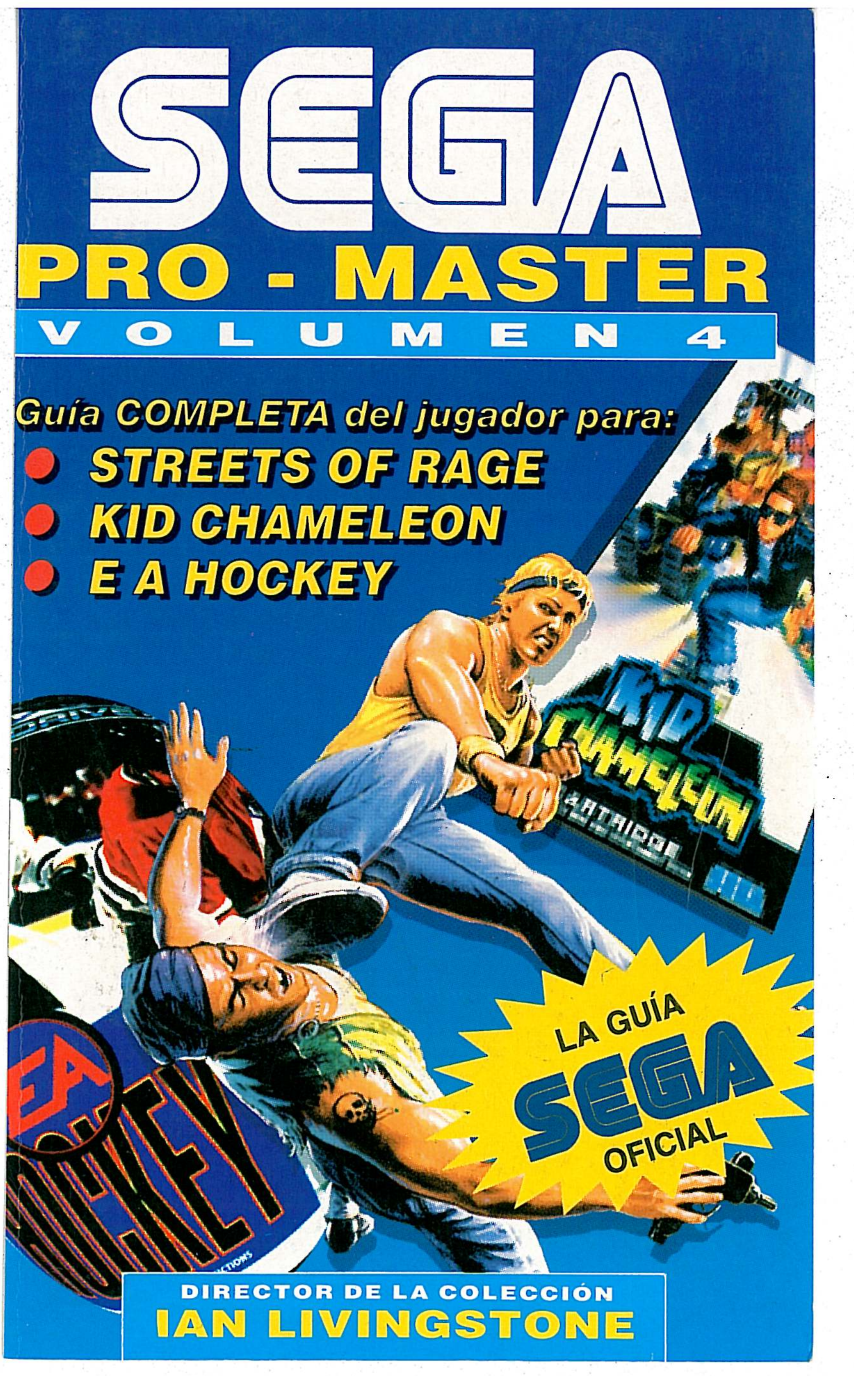
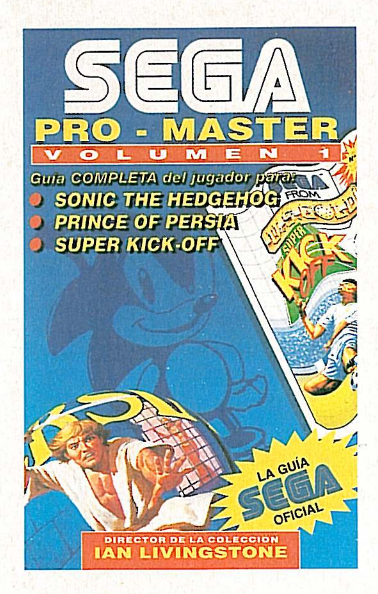
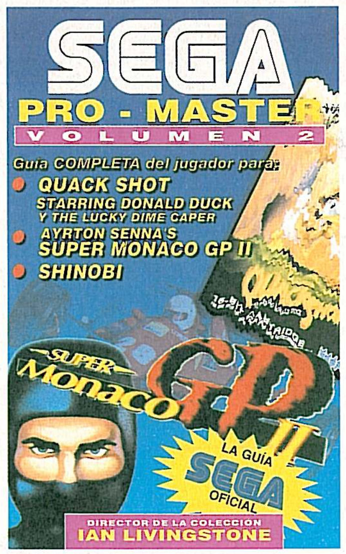
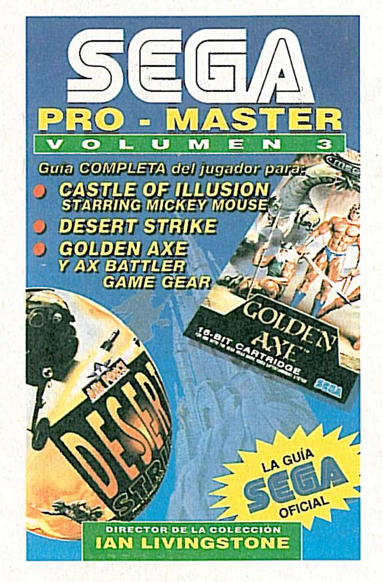
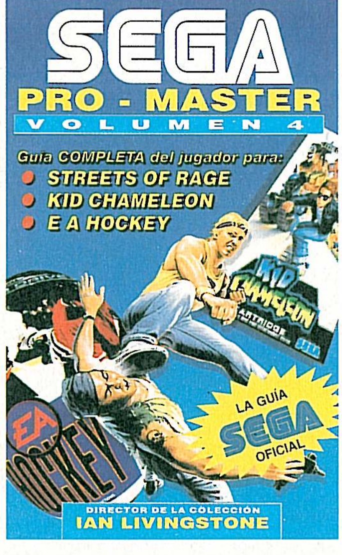

SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 4
Guía COMPLETA del jugador para:
STREETS OF RAGE
KID CHAMELEON
E A HOCKEY
KID CHAMELEON
LA GUÍA SEGA OFICIAL
EA HOCKEY
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE


SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 1
Guía COMPLETA del jugador para:
SONIC THE HEDGEHOG
PRINCE OF PERSIA
SUPER KICK-OFF
LA GUÍA
SEGA
OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE


SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 2
Guía COMPLETA del jugador para:
QUACK SHOT
STARRING DONALD DUCK
Y THE LUCKY DIME CAPER
AYRTON SENNA'S
SUPER MONACO GP II
SHINOBI
Super Monaco GP II
LA GUÍA
SEGA
OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE

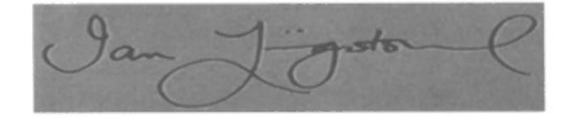

SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 3
Guía COMPLETA del jugador para:
CASTLE OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE
DESERT STRIKE
GOLDEN AXE
Y AX BATTLER
GAME GEAR
GOLDEN AXE
16-BIT CARTRIDGE
SEGA
LA GUÍA
SEGA
OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE


SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 4
Guía COMPLETA del jugador para:
STREETS OF RAGE
KID CHAMELEON
E A HOCKEY
LA GUÍA
SEGA
OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE

PREFACIO

Los juegos de consola son una parte muy importante de la vida de muchas personas y me siento especialmente satisfecho de poder participar en esta colección tan emocionante. Hay muchos juegos que el jugador nunca alcanza a ver completamente. Con la ayuda de estos libros, no sólo será capaz de terminar los juegos sino que también conocerá cosas sobre su origen, creación y sobre sus secretos ocultos, y ¡sobre la forma de lograr grandes puntuaciones! Espero que los disfrutéis y saquéis provecho de ellos.

¡Buen juego!





Texto de David Wilson

Gráficos de Matthew Woodley
& James McCormack

Cubierta y distribución de Words & Pictures

Director de la colección Ian Livingstone

EDICIONES APÓSTROFE, S.L.

Primera edición de bolsillo publicada por
Simon & Schuster Ltd., Londres, 1992

ISBN: 84-455-0060-0 (Obra completa)
ISBN: 84-455-0064-3 (Vol. 4)
Depósito legal: B. 41.447-1992

Impreso por Romanyà Valls
Verdaguer, 1. Capellades (Barcelona)

Impreso en España
Printed in Spain

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a Sega Pro-Masters, las guías oficiales Sega para sacar el máximo provecho de tus juegos. Cualquiera sea el modelo de máquina Sega que tengas, en estas páginas encontrarás todos los secretos que te permitirán llegar a ser un super jugador. Todos los títulos de esta serie (ver anteportada para el resto de libros) han sido escritos por escritores de videojuegos bajo la dirección de Ian Livingstone. Ian es coautor de las muy vendidas series *Fighting Fantasy Gamebook*, inventor de varios juegos de mucho éxito y una autoridad en los juegos de fantasía.

ÍNDICE

Empezando por el principio

Guía para jugadores inexpertos

Es la primera vez que ves una de estas máquinas Sega, estás frente al televisor con una pila de libros y cables y trocitos de plástico negro, estás algo preocupado porque quieres grabar una película que van a poner dentro de un rato y tienes en mente la imagen de dos horas de cinta de vídeo llena de *Sonic the Hedgehog*... Bueno, siéntate, relájate y continúa leyendo, juntos vamos a aclarar todo esto.

Bien, estás sentado frente a la caja de Mega Drive. Estás a punto de experimentar lo más parecido a tocar el cielo. Abre la caja cuidadosamente y saca el contenido de la misma.

Mega Drive tiene tres componentes básicos: la consola en sí, la fuente de alimentación y el cable de televisión. Los tres pueden identificarse fácilmente... la consola es grande y está hecha de plástico, la fuente de alimentación lleva una clavija y el otro cable es el cable de la televisión.

Enchufa la fuente de alimentación a la parte posterior de la consola (el enchufe está en el lado izquierdo de la máquina). Y seguidamente enchufa el sistema a la red principal.

Conecta la parte más larga del cable de televisión en el enchufe de la parte posterior de la consola que está marcado como «RF OUT». No es ni necesario ni de utilidad alguna entender lo que quiere decir «RF OUT», de manera que no voy a aburrirte con ello.

Ahora viene la parte más peliaguda de toda la operación... Encontrar el sitio en la parte posterior de la televisión donde está enchufada la antena.

Desenchúfala y conéctala al enchufe que hay en la cajita del cable de televisión. Ahora enchufa la parte más corta del cable de televisión allí donde has desenchufado la antena de la tele. Es pan comido.

Si el interruptor de este cable está colocado en TV o ANT (según el sistema que tengas) podrás mirar normalmente la televisión y el vídeo; de momento déjalo en la otra posición.

Asegúrate de que el interruptor principal está cerrado, coge el cartucho del juego y colócalo en la ranura de la parte superior de la máquina con la etiqueta mirando hacia ti. No tengas miedo de apretar fuerte, el cartucho tiene que insertarse en la ranura y no sólo descansar sobre el agujero.

Enciende la máquina y busca un canal del televisor que no se utilice normalmente hasta que aparezca la imagen (debería aparecer en el mismo canal en el que se ve el vídeo, si tienes uno). Cuando la recepción de la imagen sea clara y se oiga el sonido (si has colocado *Sonic* será música) ya estarás listo para empezar.

Existen varios periféricos disponibles para toda la serie de consolas SEGA. Hay adaptadores para poder utilizar juegos de Master System en Mega Drive y puede disponerse de la plétora habitual de joysticks. De todas maneras la inversión más grande del dinero que has ganado con el sudor de tu frente o has sableado, vas a hacerla en los juegos en sí, de los cuales ininterrumpidamente aparecen más y mejores títulos. La mejor forma de saber qué es lo que está de moda y qué no, en el tema de juegos, es comprar una o varias de las revistas que regularmente informan sobre los productos SEGA. Existen varias publicaciones que pueden encontrarse en la mayoría

de quioscos, cada una de ellas con su propio estilo. Prueba unas cuantas para saber cuál es la que más te gusta, y te mantendrás informado de las últimas versiones así como de los trucos y pistas de la creciente comunidad SEGA.

Pero no estamos aquí para hablar de máquinas SEGA... o sea que introduce *EA Hockey*, enchufa *Streets of Rage* o ponte en marcha con *Kid Chameleon* y vamos al grano.

Jason Orbaum

¡No se preocupen!

Guía amistosa para padres preocupados

Al contrario de lo que los prejuicios populares inducen a creer, jugar con videojuegos no va a perjudicar la salud de su hijo. De hecho su hijo aprenderá muchas técnicas útiles jugando con los videojuegos.

Actualmente existe una gran variedad de tipos de juegos, pero todos ellos requieren que se utilice una combinación de pensamiento y coordinación manos-ojos. La mayoría de juegos que pueden encontrarse en el mercado requieren la utilización de técnicas de memoria para progresar pasado el primer nivel del juego; prácticamente todos los juegos inducen a su hijo a ejercitar la visión periférica (la habilidad de ser rápidos y reconocer objetos fuera del punto focal de visión), lo que a su vez le llevará a tener una viveza para los deportes y para la vida en general (la visión periférica es una de las cosas que utilizamos para cruzar una calle muy transitada, o cuando estamos conduciendo un coche).

Ya han pasado los días de *Pong y Space Invaders.* La juventud actual encuentra estos juegos tan divertidos como lavar el coche o hervir un huevo. La generación actual de jugadores quieren juegos que sean rápidos y dinámicos, que requieran estrategia y habilidad mental. Es importante tener en cuenta que los juegos que más éxito comercial han tenido durante los últimos años son aquellos que obligan al jugador a resolver enigmas (lógicamente similares a los que se utilizan para averiguar el CI).

De todas maneras, como padres, hay algunos

temas de interés que deberían mencionarse aquí. Primero y más importante, no es el hecho de jugar un juego lo que va a dañar al niño en forma alguna, sino que lo que puede tener efectos secundarios negativos es el exceso de un juego. Si por ejemplo su hijo no hace otra cosa que sentarse día tras día solo en frente del televisor, estará desaprovechando la oportunidad de tener interacciones sociales positivas y como resultado de esto es posible que no desarrolle tan rápidamente las técnicas de comunicación. De todas formas se tiene que hacer hincapié en que para muchos grupos de jóvenes jugar a estos juegos es una forma de actividad social que implica la participación de más de una persona a la vez, consultas e intercambio de trucos; además los videojuegos ofrecen mucho a aquellos que no están dotados para el deporte y que hasta hace poco eran los marginados tácitos de la comunidad escolar.

Estar mirando la pantalla durante largos períodos de tiempo (varias horas) sin interrupción, puede provocar dolores de cabeza (se ha comprobado que hay operadores de pantalla en grandes empresas que sufren de ello), pero no hay duda que combinar la televisión con la utilización de juegos es mucho más constructivo que la mayoría de programas de televisión.

Una de las quejas más peculiares que afectan a los jugadores es lo que popularmente se conoce como «Pulgar de joystick» o «Pulgar de joypad». Básicamente esto significa que su hijo tiene una ampolla en aquella parte del dedo que se coloca sobre el joypad o joystick. En caso de que esto sucediera no se preocupe, no es más peligroso que las ampollas y calambres que pueden aparecer cuando se empieza a practicar un instrumento de música. Los videojuegos

representan una forma de ejercicio de los dedos, muñecas, ojos y mente.

Ha habido cierta preocupación sobre la naturaleza violenta de los videojuegos, pero el mercado parece estar moviéndose hacia juegos no violentos más «monos», como *Sonic the Hedgehog* —en este juego no hay muertes sin orden ni concierto, sino que se trata de liberar varias criaturas peludas (por esto lo de «monos»)—. No hay pruebas de que jugar a juegos violentos haga que sus hijos sean más violentos, de hecho para muchos chicos el juego actúa como una forma de catarsis. Jugar a guerras en una pantalla de vídeo no es más peligroso que hacerlo en el patio de la escuela, y los chicos lo han estado haciendo durante generaciones. Curiosamente las chicas no parecen estar interesadas en los juegos más violentos (se trata de una tendencia, no de una afirmación categórica), cosa que podría sugerir que los juegos están cubriendo una necesidad más que provocar un desorden del comportamiento.

No hay duda de que los juegos en sí son altamente adictivos —tienen que serlo, en caso contrario no habría nadie que quisiese jugar con ellos— y es a este aspecto al que deben prestar atención los padres preocupados. El síndrome de «otro juego» puede mantener a un chico (o a un adulto para el caso) delante de una pantalla durante horas cada vez; el jugador posiblemente no se dará ni cuenta de la cantidad de tiempo transcurrido. Es importante que las actividades recreativas de su hijo no consistan solamente en juegos de interior, sino que debería animarle a practicar hobbies físicos para complementar los videojuegos.

En el ámbito educacional su hijo desarrollará el pensamiento lógico ya que éste es necesario para la

mayoría de juegos existentes en el mercado, esto puede llevarlo a desarrollar una habilidad innata para las matemáticas aplicadas y con toda certeza le facilitará la lectura de literatura computacional.

Existen juegos que fomentan las técnicas creativas, y el ritmo implícito en los videojuegos puede ayudar a aquellos que tengan un sentido musical. Lo que no van a ofrecer los videojuegos es ningún tipo de ayuda en lo referente a literatura, ni una mejor comprensión de la lengua.

Para los padres de chicos adictos es reconfortante saber que a la larga esta adicción pasará sin dejar ningún tipo de secuelas permanentes y en lo que a adicciones se refiere quizá ésta sea la opción más saludable.

Jason Orbaum

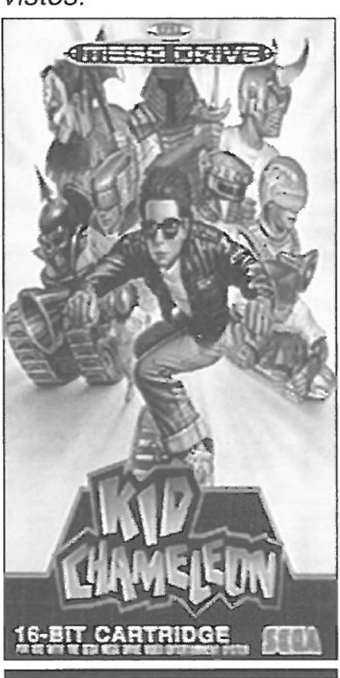
Con especial agradecimiento a:
Barry Jafrato, Julian Clayton, Lizzie Wright e
Indra Goonewardene-Jackson por hacer
posible esta colección.


KID
CHAMELEON


MEGA DRIVE

HISTORIA DEL JUEGO

Juega con Kid Chameleon *en tu Mega Drive y entrarás en un mundo de pesadillas. Se ha liado un videojuego futurista. Se llama Wild Side y todos los chicos que han entrado en la cabina para jugar a este juego no han vuelto a ser vistos.*



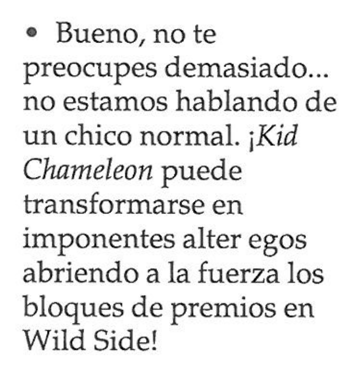
- El jefe del juego se llama Heady Metal, y es el que está detrás de la desaparición de los jóvenes de la nación.

- A ver, si hay un videojuego que intenta hacerse con el mundo ¿quién es más probable que se entrometa en su camino? Efectivamente, los jugadores de videojuegos. Venciendo a los muchachos en su propio juego, luego raptándolos, Heady está quitando de en medio a su mayor oposición.

- Entra en *Kid Chameleon*, el tipo más duro y frío de la zona, y también tu tendrás que ser muy duro para entrar en los entrenamientos de Kid.

HISTORIA DEL JUEGO

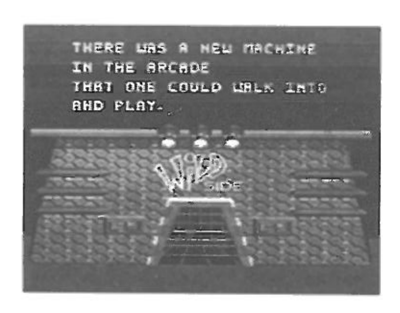
¿Quién se atreve a entrar en la máquina de Wild Side y rescatar a los chicos raptados? Humm... pues tú.



• Bueno, no te preocupes demasiado... no estamos hablando de un chico normal. ¡*Kid Chameleon* puede transformarse en imponentes alter egos abriendo a la fuerza los bloques de premios en Wild Side!

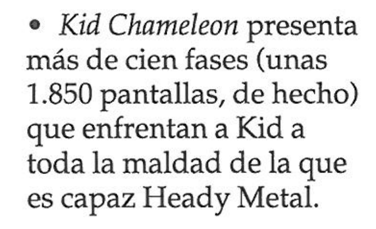
• Heady Metal puede ser el maestro del mal pero Kid tiene unas cuantas sorpresas desagradables escondidas en la manga.





TIPO DE JUEGO

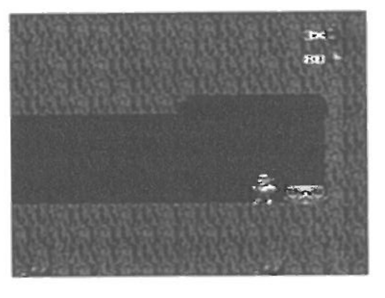
Kid Chameleon *es un gigantesco juego de arcada de acción que dispone también de los mejores elementos de los juegos tradicionales de plataforma.*



• *Kid Chameleon* presenta más de cien fases (unas 1.850 pantallas, de hecho) que enfrentan a Kid a toda la maldad de la que es capaz Heady Metal.

• Desde el bosque hasta las cavernas volcánicas, desde las islas del Pacífico hasta la ciudad moderna, todos y cada uno de los lugares son completamente diferentes.

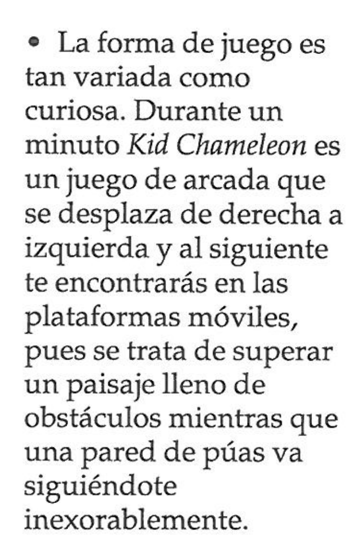
• Varios niveles disponen de teletransportadores que pueden mandarte hacia adelante o hacia atrás dentro del nivel, o a alguno de los nefastos niveles Elsewhere, o bien a un sitio completamente nuevo de un nivel posterior.



Con más de 100 niveles, ¿quién sabe dónde van a teletransportarte?

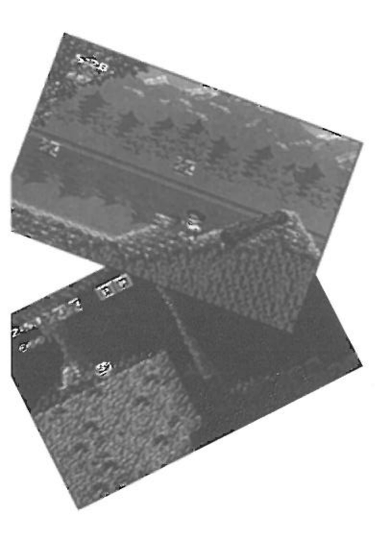
TIPO DE JUEGO

La clave del éxito de Kid será encontrar y utilizar sus cascos de transformación en el momento y sitio oportunos.



• La forma de juego es tan variada como curiosa. Durante un minuto *Kid Chameleon* es un juego de arcada que se desplaza de derecha a izquierda y al siguiente te encontrarás en las plataformas móviles, pues se trata de superar un paisaje lleno de obstáculos mientras que una pared de púas va siguiéndote inexorablemente.

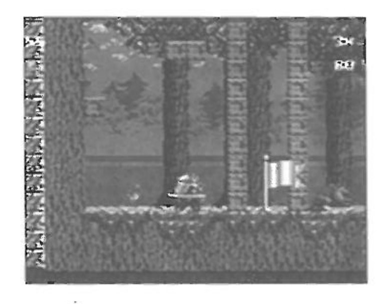
• En cada una de las fases tu tarea será la de llegar a la bandera final intentando evitar las trampas y los enemigos que irás encontrando, pero no siempre es obvio dónde está la bandera, de manera que también tendrás que hacer un poco de exploración. Si te consideras bueno haciendo mapas, aquí podrás practicar tus habilidades.

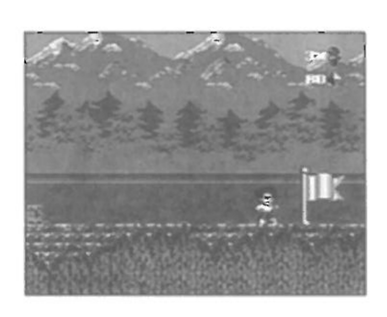


Un cambio es tan bueno como un descanso, dice Kid.

OBJETIVOS

Para ganar necesitarás toda la ayuda que puedas obtener y asegúrate de no olvidarte ningún bloque de premio.





• Los bloques de premio pueden ser invisibles y se tendrán que volver **visibles** a cabezazos. **No te olvides de mirar** en todos los sitios en que puedan estar escondidos.

• Cada una de las fases se tendrá que completar dentro de un límite de tiempo, de manera que tendrás que darte prisa. De nuevo los bloques de premio pueden ser de gran utilidad, algunos de ellos contienen bonificaciones de tiempo extra.

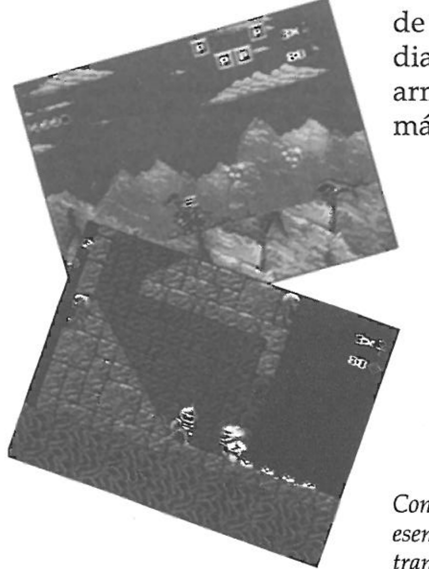
• *Kid Chameleon* está lleno de pasajes ocultos y habitaciones secretas. Aparte de proporcionar gran cantidad de bonus, éstos pueden mostrarte algún atajo para acceder a niveles posteriores. Controla las habitaciones secretas que a menudo pueden verse en las esquinas de la pantalla. Entonces tendrás que estudiar la forma de entrar en ellas.

OBJETIVOS

Sólo cuando hayas pasado por todos los niveles de Kid Chameleon *estarás preparado para la confrontación final con Heady Metal.*

- Tu último objetivo es coger a Heady Metal, darle una paliza y rescatar a los chicos secuestrados. Para hacerlo tendrás que superar todas las fases y niveles evitando las trampas mortales y los igualmente malvados enemigos.

- La clave del éxito se encuentra en los bloques de premios esparcidos por los niveles. Estos bloques contienen cascos de transformación, diamantes para bonus de armamento y muchos más bienes.



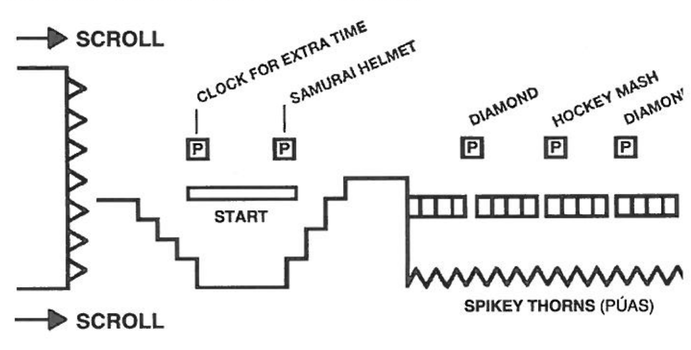
Con enemigos de este tipo es esencial elegir bien la transformación.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

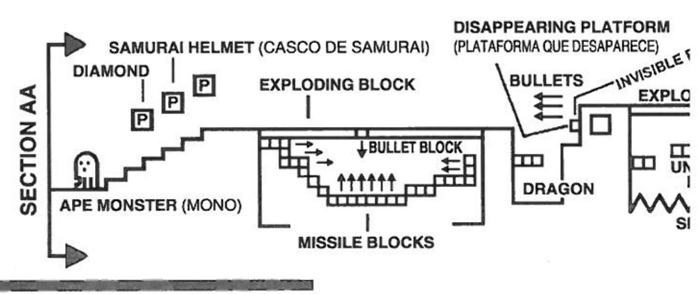
Con los más de cien niveles que tienes en Kid Chameleon *para disfrutar, la idea de hacer un mapa de cada uno es un poco desalentadora.*

• Los niveles van haciéndose más difíciles a medida que te adentras en el juego, pero naturalmente con la práctica el juego se va haciendo más fácil. Cada vez que juegues verás como llegas más lejos. Pero no olvides que tendrás que tener muchos ánimos para terminarlo.

HILLS OF THE WARRIOR I MAP (MAPA I)

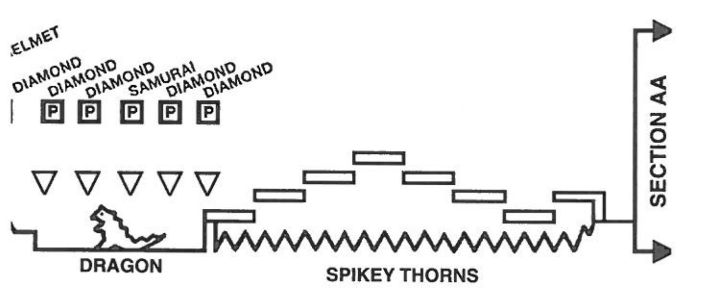


NOTE: IF YOU DON'T HAVE A HELMET WHEN YOU ENTER THIS LEVEL TAKE THE FIRST SAMURAI HE

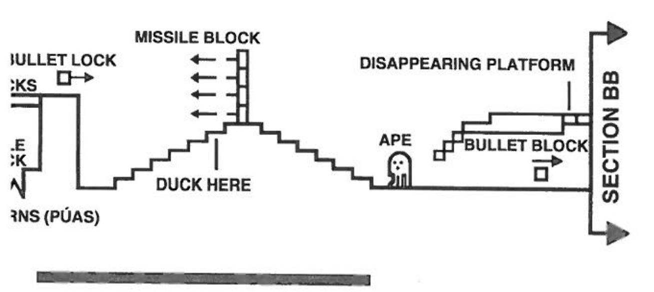


• Por este motivo hemos decidido no dar demasiadas pistas en forma de planos. No queremos echar a perder las sorpresas del juego. De todas formas hay un nivel que requiere un tratamiento especial. Es el llamado Hills of The Warrior que es uno de los más difíciles que hemos encontrado.

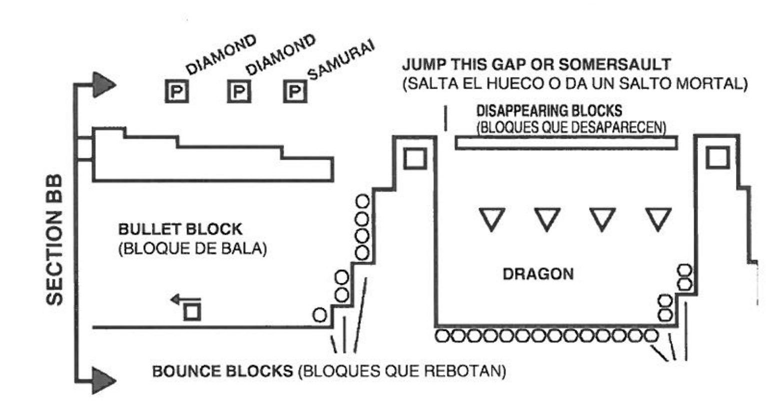
• Al contrario que en los niveles anteriores éste se desplaza inexorablemente. Tendrás que correr hacia la derecha mientras una pared mortal va siguiéndote. Para que este nivel no te arruine el resto del juego o te quite las ganas de continuar ahí va un resumen de lo que te espera.

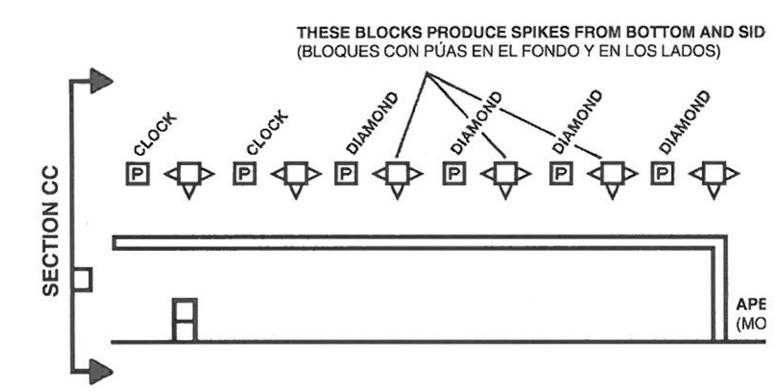


O TIENES UN CASCO CUANDO EMPIECES ESTE NIVEL COGE EL PRIMER CASCO DE SAMURAI)

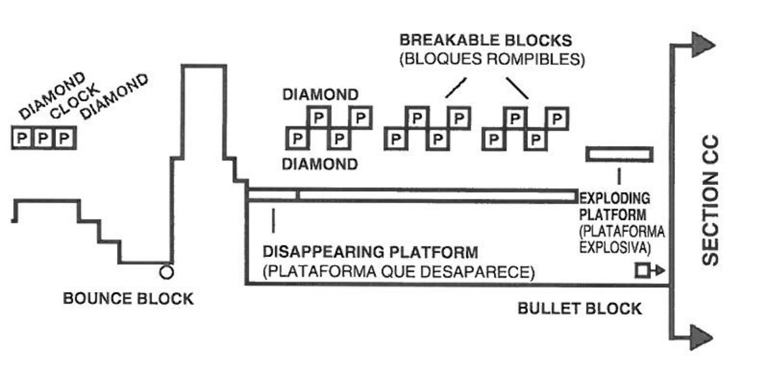


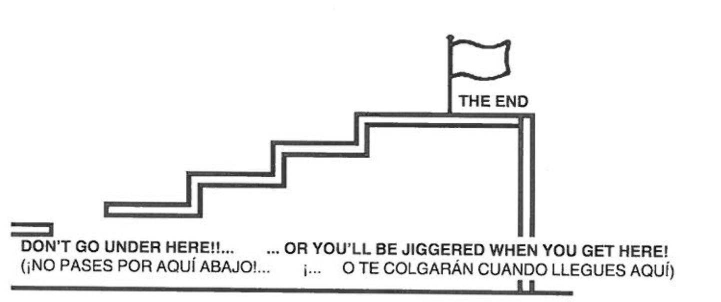
ESTRUCTURA DEL JUEGO





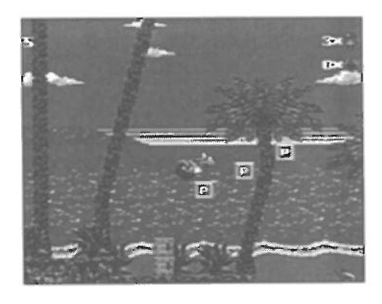
ESTRUCTURA DEL JUEGO

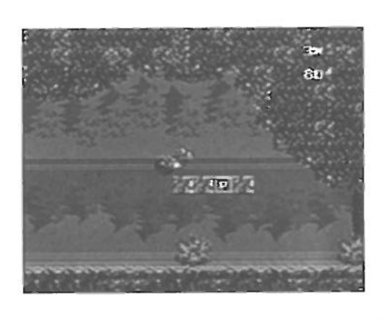




DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

Siendo Kid, tendrás una cantidad inmensa de movimientos escondidos en la manga.





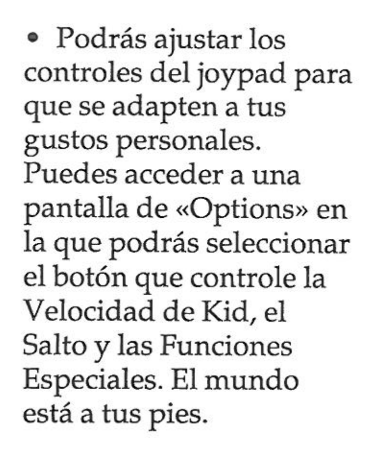
Kid Chameleon va a entusiasmarte.

• *Kid Chameleon* es un juego que se desplaza en todas direcciones. Tanto si corres de izquierda a derecha, como si saltas o si caes en un agujero, la pantalla se desplazará siguiendo la acción. Hay dos niveles que se desplazan inexorablemente, se trata de las temibles Hills of the Warrior que te acabamos de mostrar y de la Forced Entry en el tercer mundo.

• Manteniendo pulsado el botón A harás que Kid corra super rápido. Los saltos con carrerilla te llevarán a nuevas alturas e incluso puedes girarte mientras estés saltando utilizando el botón de dirección. Kid puede arrastrarse, dar saltos mortales e igual que el Sonic de Sega puede echar una ojeada a lo que hay por debajo de él pulsando fuertemente el botón de dirección.

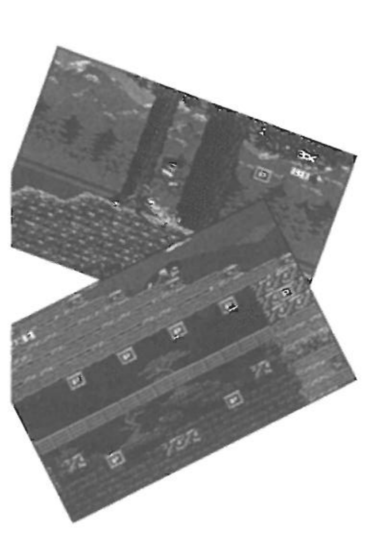
DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

Vale la pena pasar un poco de tiempo cogiendo el truco al sistema de control. Dominar los movimientos de Kid te ayudará a dominar el juego.



• Podrás ajustar los controles del joypad para que se adapten a tus gustos personales. Puedes acceder a una pantalla de «Options» en la que podrás seleccionar el botón que controle la Velocidad de Kid, el Salto y las Funciones Especiales. El mundo está a tus pies.

• Puedes jugar a *Kid Chameleon* en dos velocidades. Puedes elegir jugar a velocidad normal y utilizar uno de los botones para correr super rápido o bien puedes elegir jugar siempre a velocidad super rápida utilizando el botón para hacer que la acción sea algo más lenta. Esta forma es la más difícil pero también es la que te hará conseguir el máximo de puntos.



Busca las habitaciones y los pasajes secretos. Echa una ojeada hacia abajo.

LOS PODERES DEL HÉROE

A pesar de que Kid por sí mismo tiene un par de buenos trucos, será con una de sus nueve transformaciones con lo que realmente dará el golpe. Ahí van todas ellas...



Red Stealth



Maniaxe



• Iron Knight es la transformación más dura de todo el juego y conlleva cinco puntos. También podrá subir paredes escarpadas.

• Red Stealth es un samurai devastador. Puede saltar todavía más alto y tiene muy buena mano con su espada samurai.

• Berzerker aparece en la fase del High Water Pass. Dispone de la habilidad del rinoceronte para dar golpes y cruzar paredes muy sólidas.

• Maniaxe es un psicótico que maneja una hacha. Puede lanzar hachas incluso estando en el aire.

LOS PODERES DEL HÉROE

Por sí solo Kid es bastante vulnerable. Intenta hacerte con un casco de transformación tan pronto como puedas.



Cyclone



Juggernaut

- Juggernaut es un gran tanque armado que lanza proyectiles por el cañón que lleva montado en la parte delantera.

- Micromax es una mosca diminuta que puede pegarse a las paredes y llegar a los sitios más pequeños.

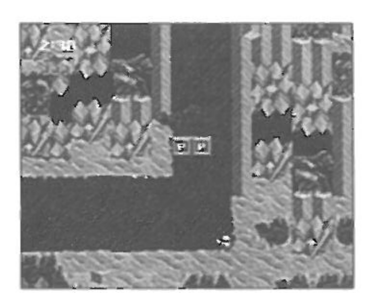
- Eyeclops lleva un rayo láser mortal y tiene una super vista para localizar bloques de premio ocultos.

- Skycutter es un hidrodeslizador que puede incluso volar por el techo.

- Cyclone se convierte en un tornado que hace añicos todo lo que toca. Si pulsas con insistencia el botón C, volará hacia arriba de la pantalla.

LOS PODERES DEL HÉROE

Si ya estás al final de tus fuerzas un nuevo casco te dará instantáneamente el complemento para acompañar tu nueva transformación.





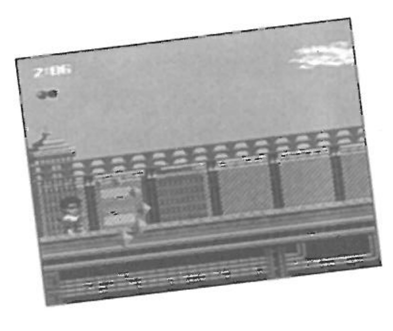
- Los pequeños diamantes no son sólo para que los guardes en el bolsillo. Éstos emiten la fuerza que te da armas especiales. Intenta coger el máximo número de ellos.

- El arma especial que recibirás dependerá del disfraz que lleves. La mayoría cogen la forma de diamantes que se disparan como proyectiles. Éstos incluyen el Circle of Doom y la Wall of Death. La Death Snake lanza diamantes que serpentean a tu alrededor matando a cualquier enemigo que haya por allí.

- Iron Knight gana un punto extra, y Maniaxe gana una vida extra a cambio de sólo 50 diamantes. Recuérdalo si te estás quedando corto, podrías ahorrarte el volver a empezar.

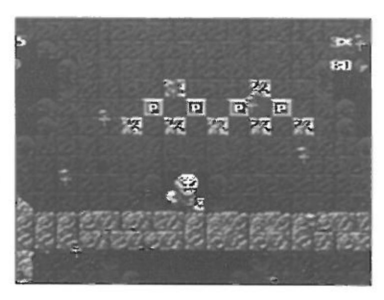
LOS PODERES DEL HÉROE

No puedes tener más de 99 diamantes a la vez, o sea que es mejor que saques buen provecho de ellos.



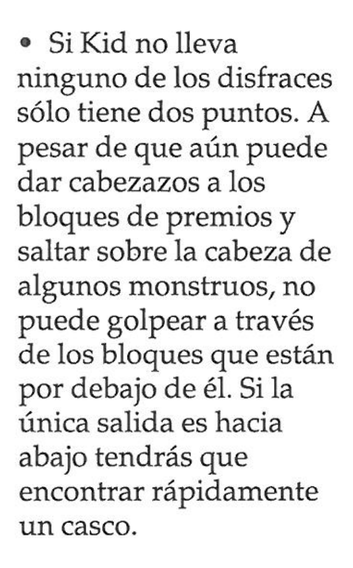
- Red Stealth lanza neblina samurai por 20 diamantes, lo que retrasa a los enemigos, mientras que Berzerker y Skycutter se vuelven invencibles.

- Por 5 diamantes Juggernaut gana un disparo de cinco tiros y Eyeclops dispone de un rayo fatal por 2 diamantes el disparo. Cyclone crea una lluvia fulminante y rastreadora que llena la pantalla y se cala en los desafortunados enemigos que coge en la pantalla.

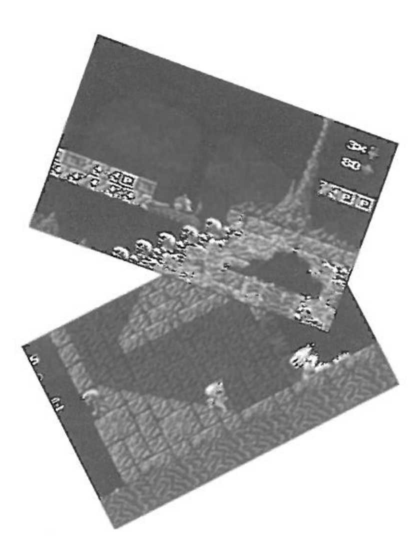


LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

De la misma manera que las diferentes transformaciones tienen distintos poderes, también tienen debilidades desiguales.



• Si Kid no lleva ninguno de los disfraces sólo tiene dos puntos. A pesar de que aún puede dar cabezazos a los bloques de premios y saltar sobre la cabeza de algunos monstruos, no puede golpear a través de los bloques que están por debajo de él. Si la única salida es hacia abajo tendrás que encontrar rápidamente un casco.



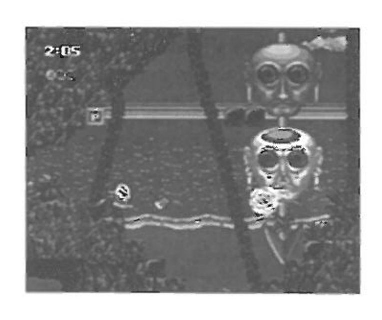
Pobre Juggernaut, es demasiado gordo para el agujero, y Kid no tiene ninguna defensa contra el fuego.

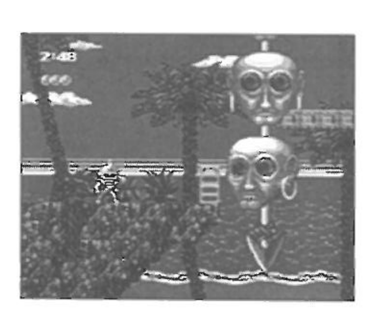
• Juggernaut puede ser grande y duro, pero su tamaño le impide entrar en algunas de las cavernas más pequeñas. Por otro lado Micromax se cuela en algunos sitios que los personajes normales no pueden ni tan solo alcanzar.

• Maniaxe seguramente tiene uno de los mejores ataques al lanzar el hacha a larga distancia, pero cuidado: no es muy estable en las bajadas.

LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

No tienes que recoger todos los cascos. Los últimos niveles sólo pueden cruzarse disfrazado de determinadas formas, de manera que reflexiona cuidadosamente.





- Sea cual sea el casco que Kid lleve, cuando un enemigo le golpea pierde puntos. Recogiendo otro casco podrá recuperar los puntos y restablecerlos hasta el valor del casco.

- Caer de la pantalla, quedar atrapado por las púas que se desplazan o por pesos que suben o bajan, todo significará un desastre para Kid.

- Cuando dispongas ya de poco tiempo aparecerá un contador encima de la cabeza de Kid, entonces o bien te apresuras a recoger la bandera o golpeas uno de los bloques de premio y rezas para que haya un reloj de bonus.

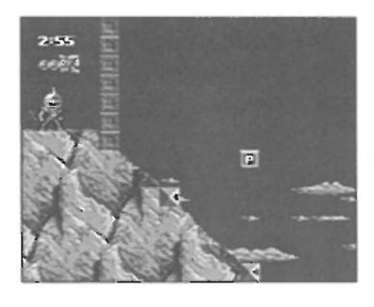
LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

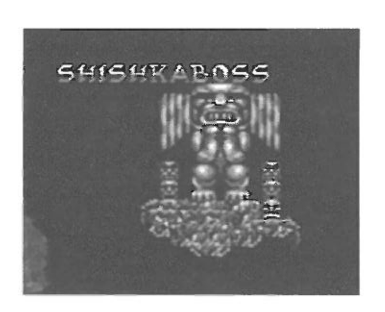
Pobre Kid Chameleon*: 103 niveles, tropecientos enemigos todos ellos dispuestos a hacerle la vida imposible.*

- En Wild Side no hay caras amigas, de manera que tendrás que componértelas para eliminar a todos los personajes que encuentres.

- Muchos de los enemigos podrán ser vencidos simplemente saltando sobre su cabeza, pero sobre todo salta sobre su cabeza y no a su lado. Si no, podrían dañarte.

- Algunos de los tipos necesitan más de un golpe para ser eliminados: el fantasma y las últimas y peores variedades sólo caen víctimas de ciertas transformaciones. A los grandes enemigos como Shishkaboss será mejor eliminarlos con Maniaxe o Red Stealth.



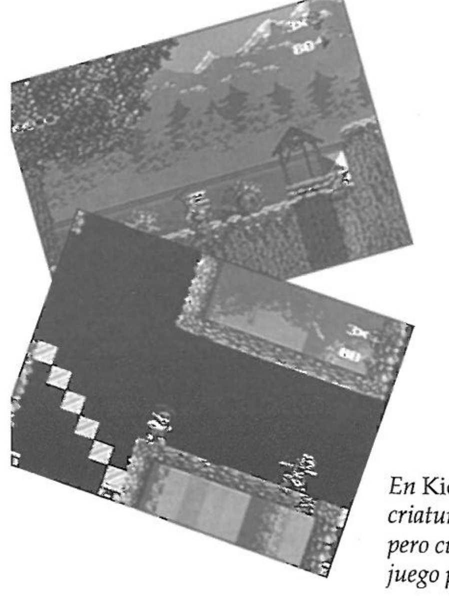


LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

Intenta aprenderte los movimientos de ataque de las diferentes criaturas para que no te pillen desprevenido. Algunos hacen un ruido característico o sea que escucha y está preparado.

- Los dragones y las Skull Chompers de los niveles finales son más avispados que los de los niveles anteriores No les vuelvas la espalda hasta que estés seguro de que los has vencido.

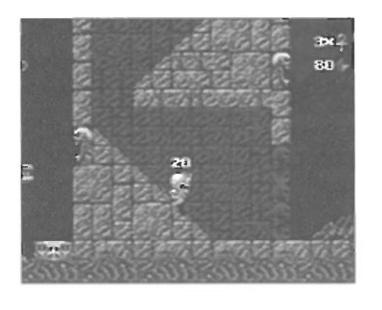
- En el Whispering Woods cuidado con los pequeños dinosaurios. Quizá parezcan dóciles pero pueden sorprenderte de pronto con su gran velocidad.

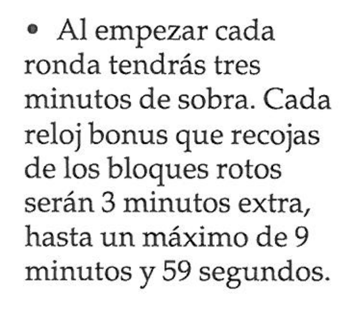


En Kid Chameleon *encontrarás criaturas horribles todo el rato, pero cuanto más avanzado el juego peores se vuelven.*

TIEMPO Y PUNTUACIÓN

Cada una de las fases es una carrera contra reloj. Atención con el contador de los últimos 30 segundos que aparece sobre la cabeza de Kid.





- Al empezar cada ronda tendrás tres minutos de sobra. Cada reloj bonus que recojas de los bloques rotos serán 3 minutos extra, hasta un máximo de 9 minutos y 59 segundos.

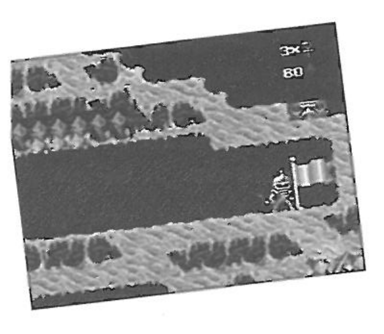
- Si el contador se acaba antes de que recojas un reloj bonus o llegues a la bandera del final de fase, perderás una de tus valiosas vidas.

- Si llegas al final de una ronda y te sobra algo de tiempo te bonificarán dándote puntos. No te olvides de tu botón de velocidad.

- También podrás recoger puntos de bonus seleccionando la ruta más rápida para llegar a la bandera final.

TIEMPO Y PUNTUACIÓN

Para conseguir una puntuación realmente alta intenta colocar el juego en Fast Action y no recoger ningún objeto.



- De la misma forma finaliza los niveles siguiendo la ruta más corta o en un tiempo impresionante y tu puntuación se disparará.

- Aparte de puntos también se pueden recoger bonus de vidas y continuaciones. El icono de una moneda de plata es la clave para una continuación extra, mientras que el icono de una cruz egipcia sirve para una vida extra.



ESTRATEGIA

En Kid Chameleon *hay varias áreas que te harán triunfar o te hundirán. Supéralas y llegarás sano y salvo.*



Maniaxe: quizá no te gustaría encontrártelo en un callejón oscuro, pero es fantástico tenerlo a tu lado.

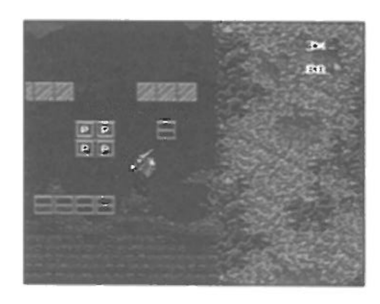
- La primera de estas áreas es Hills of the Warrior I, donde te persigue una pared llena de púas. Estudia el plano que te hemos dado en las páginas 24-27 para planificar la mejor ruta.

- Shishkaboss es el malo del final del nivel del Warrior Pass. Te encontrarás con él una vez finalizados los 17 primeros niveles.

- Para matarlo tendrás que sacarle las tres cabezas. Maniaxe será el más indicado para hacerlo; encontrarás su casco en la cueva superior izquierda. Si estás desesperado inténtalo con Red Stealth o si eres del tipo de gente que les encantan los riesgos conviértete en Iron Knight e intenta saltar sobre su cabeza.

ESTRATEGIA

Haciendo planos y explorando aprenderás los atajos de teletransporte y los sitios de los mejores bloques de premios.





- Si precisas de más tiempo para vencer a Shishkaboss, encontrarás dos relojes escondidos en los bloques de premios en la parte superior izquierda y en la inferior derecha de la fase.

- En cada fase tu trabajo es encontrar el camino que te lleve a la bandera final evitando las trampas y los enemigos de la fase, pero no siempre está muy claro dónde está la bandera, de manera que quizá no vaya mal hacer un poco de exploración.

- La acción empieza a caldearse realmente cuando llegas a las Stairway to Oblivion, uno de los niveles más difíciles. El mejor consejo es teletransportarse desde arriba de la caverna con los bloques móviles.

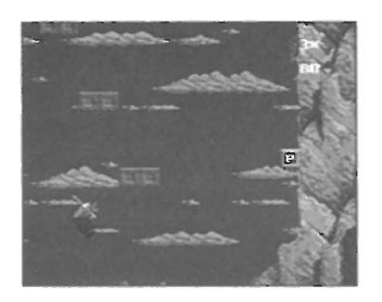
La manera de hacer carne asada del Shishkaboss.

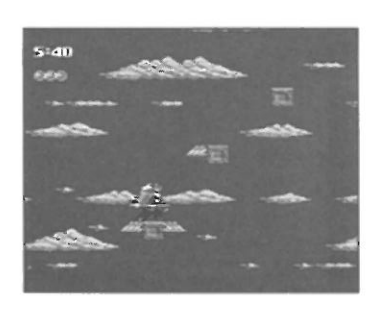
ESTRATEGIA

Entre el segundo mundo, Warrier Pass, y el tercero: el Dragon Fate, encontrarás a los malvados Boomerang Bosses.

- Todos los jefes se mueven lentamente siguiendo un patrón. Míralo para encontrar un sitio seguro desde el cual poderlos golpear. La segunda plataforma de metal a la derecha de tu punto de partida tiene dos bloques de premios encima. El de la derecha contiene la máscara de Maniaxe. Quédate en esta plataforma para dar con tus hachas a tres de los cuatro jefes. Incluso Kid puede dañarlos saltando cuidadosamente sobre su cabeza pero Maniaxe es mejor.

- En caso de necesitarlo encontrarás un bloque invisible que contiene una cruz egipcia de una vida extra, escondido en un bloque de premio invisible al extremo derecho del túnel.

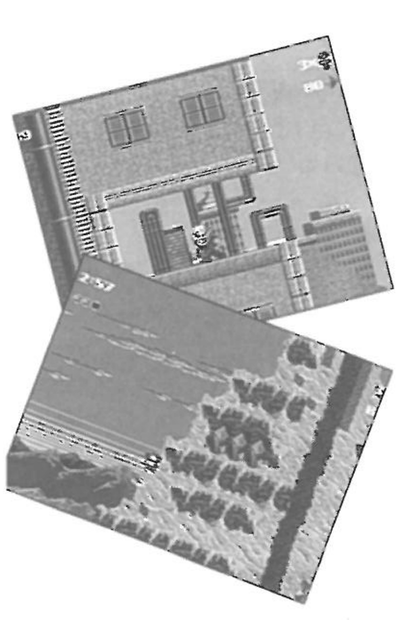


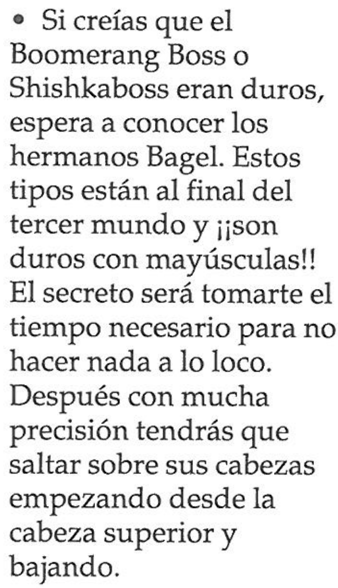


Pequeños saltos y saltos mortales pueden salvarte la vida.

ESTRATEGIA

No te olvides de que aparte de poder hacer un salto muy alto (Speed and Jump) también puedes hacer un mini salto pulsando brevemente el botón Jump.



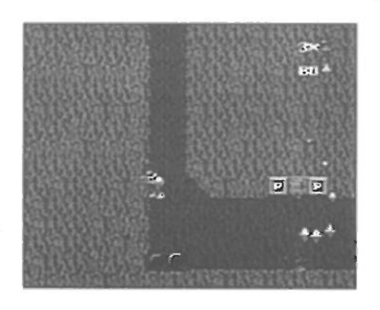


• Si creías que el Boomerang Boss o Shishkaboss eran duros, espera a conocer los hermanos Bagel. Estos tipos están al final del tercer mundo y ¡¡son duros con mayúsculas!! El secreto será tomarte el tiempo necesario para no hacer nada a lo loco. Después con mucha precisión tendrás que saltar sobre sus cabezas empezando desde la cabeza superior y bajando.

• El extremo final del dominador del mundo es Heady Metal, pero el nivel se llama Plethora. Espérate en la esquina inferior derecha hasta que desaparezcan las calaveras y entonces salta a la izquierda hasta que estés lo suficientemente alto para saltar sobre su cabeza. A continuación prueba el mismo procedimiento desde la esquina inferior izquierda.

TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

Como la mayoría de videojuegos, el dominio de Kid Chameleon *requiere una gran práctica. Entrénate con cada uno de los personajes y los bloques especiales te ayudarán a avanzar.*



- Asegúrate de estar familiarizado con las diferentes técnicas y habilidades de los distintos personajes de Kid.

- Practica con cada uno de los personajes en las pantallas iniciales que no conllevan ningún peligro. Podrás aprender sus movimientos especiales y conocer la mejor forma de utilizarlos cuando la acción empiece.

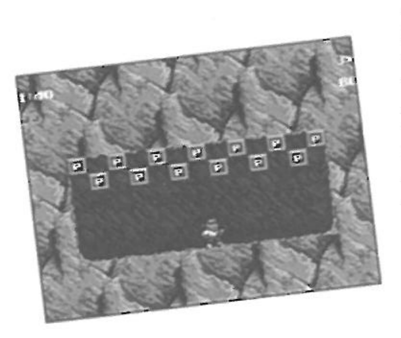
- Saca el máximo provecho de la escena. En el Blue Lake Woods te encontrarás con los bloques de goma. Agudiza tus conocimientos sobre los saltos altos y practica el aterrizaje sobre los bloques. Además de ayudarte a encontrar bloques de premios escondidos e invisibles, verás que esta práctica será muy útil posteriormente.

TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

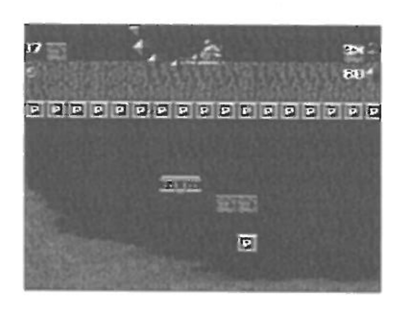
Acostúmbrate a saltar dentro de todos los escondrijos y grietas incluso cuando te parezca que no tienes nada encima. ¡Estos sitios están llenos de bloques invisibles!



- Haz buen uso de la habilidad de Kid parecida a la de Sonic de mirar por debajo de él. Además de que podrás advertir trampas que se extienden debajo también puede ser que veas alguna habitación secreta. Lo necesitarás para ver cómo tienes que entrar en ella.

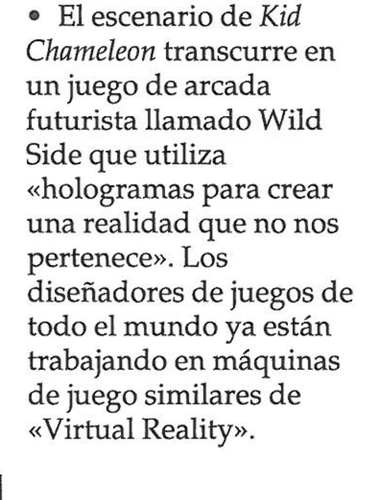


- Cuando Kid es herido pierde energía, relampaguea y durante unos pocos instantes es invencible. Utiliza estos segundos tan valiosos para salir del peligro.



HECHOS Y HAZAÑAS

El mundo de pesadilla de Kid Chameleon *quizá no esté tan lejos de la realidad.*



• El escenario de *Kid Chameleon* transcurre en un juego de arcada futurista llamado Wild Side que utiliza «hologramas para crear una realidad que no nos pertenece». Los diseñadores de juegos de todo el mundo ya están trabajando en máquinas de juego similares de «Virtual Reality».

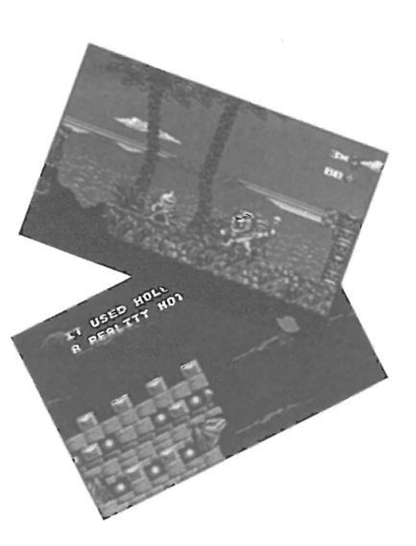


• En el Japón las amas de casa utilizan una especie de Virtual Reality cuando van a comprar una cocina. Se utiliza un ordenador para diseñar la cocina, el ama de casa se pone un casco de Virtual Reality y puede entrar dentro de la nueva cocina para ver si la distribución le parece la adecuada.



HECHOS Y HAZAÑAS

Una empresa británica, W Industries, ha sido la pionera en el desarrollo de las máquinas de Virtual Reality. Las máquinas Virtuality™ se están instalando por todo el país.



• Quizá Sega tenía en mente Wild Side al desarrollar su última máquina a monedas *Time Traveller*, el primer juego según dicen en el que se utilizan hologramas de actores vivos en los gráficos. ¿Será esto un avance de todo lo que va a venir?

• La Virtual Reality ha hecho ya un largo camino desde que Judith Hann nos mostró lo que parecía un aspirador gigante sacado del programa de televisión «Land of the Giants on Tomorrow's World». La potencial pesadilla del mundo de la VR ha sido explorada en varios libros y películas como *Tron* y más recientemente en *The Lawnmower Man*.

SECRETOS

Kid Chameleon *está lleno de secretos pero como no queremos echarte a perder el juego te los vamos a explicar codificados. Para traducir las frases en negrilla busca las letras en la tabla inferior.*

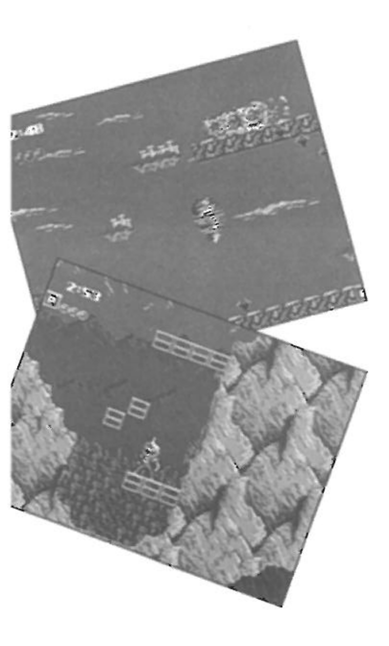
A = Z	N = M
B = Y	O = L
C = X	P = K
D = W	Q = J
E = V	R = I
F = U	S = H
G = T	T = G
H = S	U = F
I = R	V = E
J = Q	W = D
K = P	X = C
L = O	Y = B
M = N	Z = A

- Si estás haciendo planos de *Kid Chameleon* marca prioritariamente los sitios donde hay monedas de plata y cruces egipcias. Si recoges todas las monedas tendrás una buena salud para todo el juego y con todas la cruces tendrás muchas vidas extras.

- Tal como hemos dicho anteriormente *Kid Chameleon* está lleno de pasajes escondidos y habitaciones secretas. Algunas habitaciones pueden ser visibles mientras que otras pueden estar fuera de la pantalla. Al ir hacia abajo en ciertos lugares irás a parar a pasajes secretos. En el Highwater Pass II si **ezh szxrz oz rajfrviwz gzmgl xlnl kfvwzh b ofvtl grizh szxrz zyzql** encontrarás un buen ejemplo de esto.

SECRETOS

Para jugar el Kid Chameleon *desde el principio hasta el final se necesitarán unas ocho horas de juego intensivo. Dinero bien invertido. ¿no?*

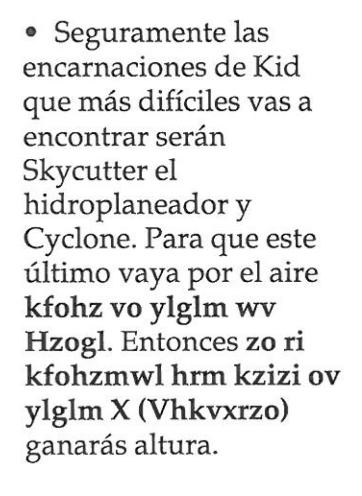


• Si tienes un cartucho Datel Electronics Pro Action Replay, puedes probar estos códigos para obtener un poco de ayuda extra para conquistar los 103 niveles de *Kid Chameleon*. **Kziz rmurmrgzh erwzh fgroraz vo xlwrtl** FFFC3F0003, **kziz rornrgzwlh wrznzmgvh kifvyz** FFFC430050, **kziz rmefomvizyrorwzw szb** FFF4100050, **b szb givh xlwrtlh kziz vmvitrz rornrgzwz** FFFC190003, FFFC3F0003, FFFC550003.

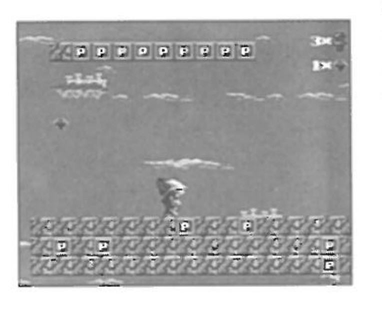
• Sólo Kid puede dar saltos mortales, y algunas veces ésta será la única forma de avanzar. Al final de los Wind Castles I encontrarás un bloque de pared con cuatro agujeros: **wvnzhrzwl zogz kziz fm hzogl mlinzo**. Tendrás que **wzi fm hzogl nligzo kli vmxrnz kvil gv xlhgziz fm kfmgl.**

SECRETOS

Asegúrate de saber utilizar las diferentes encarnaciones de Kid. Practica en sitios seguros antes de probar tus habilidades en una situación real de vida o muerte.



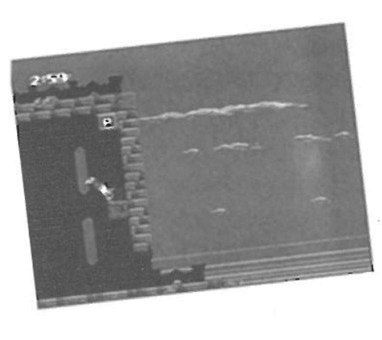
• Seguramente las encarnaciones de Kid que más difíciles vas a encontrar serán Skycutter el hidroplaneador y Cyclone. Para que este último vaya por el aire **kfohz vo ylglm wv Hzogl**. Entonces **zo ri kfohzmwl hrm kzizi ov ylglm X (Vhkvxrzo)** ganarás altura.



• El sistema de control de Skycutter se puede comparar mejor a un sistema de control inverso. Salta en el aire con el botón B, luego gira a Skycutter del revés utilizando el botón Especial. Quedará invertido y se desplazará por el techo. Para aplastar bloques **rnztrmzgv jfv vhgzh xltrvmwl vo qlbkzw zo ivevh** y **kfohz Hzogl b Zyzql**.

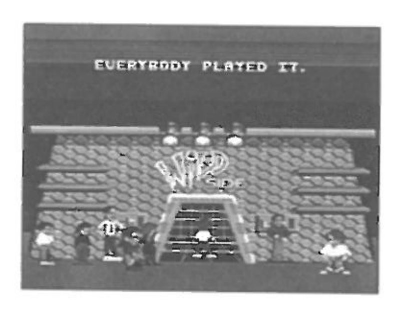
SECRETOS

Hay un par de veces que la plataforma superior parece demasiado alta para poder saltar sobre ella. Éste es el momento donde un buen salto mortal te servirá de ayuda.



- Sólo Kid puede dar saltos mortales, de manera que si ésta es la única forma de avanzar tendrás que dejar tu disfraz recibiendo algunos golpes. Cuidado porque Kid es vulnerable con sólo dos puntos de golpes.

- Avanza hasta la cima de Under Skull Mountain II con el disfraz de Juggernaut hasta que llegues a la habitación final de la parte superior derecha. **Hr wvqzh jfv vo nlmhgifl wv xirhgzo gv xlmervigz wv mfvel vm Prw vmxlmgizizh jfv vhgz szyrgzxrlm xlmgrvmv fm kzhzqv hvxivgl.**



STREETS OF RAGE



HISTORIA DEL JUEGO

La acción más palpitante llega a Sega Mega Drive de la mano de Streets of Rage.



• *Streets of Rage* te pone a ti o a ti y a un compañero frente a ocho niveles diferentes llenos de los más contundentes adversarios.

• La que una vez fuera una ciudad tranquila y feliz ha caído en las manos de un sindicato del crimen. La policía y el gobierno están a sueldo de los villanos y nadie puede estar seguro.

• Tres jóvenes agentes de la policía deciden tomar cartas en el asunto. Se convierten en vigilantes renegados que luchan por la paz y la justicia.

El titánico trío lucha solo para salvar la ciudad.

HISTORIA DEL JUEGO

Selecciona tu equipo y prepárate para enfrentarte en una lucha letal mano a mano contra la banda más malvada de individuos y chavalas que nunca se hayan juntado.



¡Tres jóvenes oficiales de policía que bajo juramento luchan por la justicia! (Oh, y otro tipo dentro del coche.)



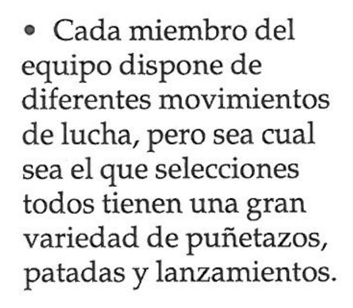
- La fórmula de desplazamiento vertical en estos juegos de golpes y porrazos se ha utilizado con mucho éxito en los juegos de arcada. *Streets of Rage* ha adoptado esta fórmula y ha dado a Mega Drive toda la acción más actual, los personajes, la música y el sonido de su equivalente en arcada.

- Los polis renegados no tienen ni ayudas ni sanciones por parte de sus superiores; éstos o están demasiado asustados o trabajan a sueldo de Mr. Big. Pero cuando pulses el botón Especial siempre habrá un policía bueno que acuda en tu ayuda. Su coche de policía contiene un lanzacohetes o napalm que actúan de bombas inteligentes.

TIPO DE JUEGO

Streets of Rage *es un tradicional juego de arcada de desplazamiento horizontal del tipo «pégales...». Sin embargo en uno de los niveles hay una sección de desplazamiento vertical...*





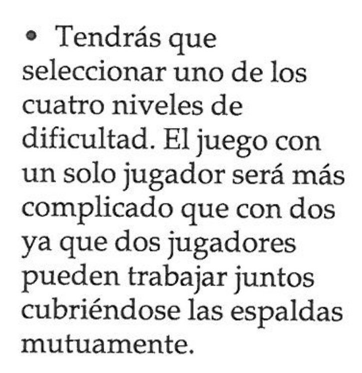
- Cada miembro del equipo dispone de diferentes movimientos de lucha, pero sea cual sea el que selecciones todos tienen una gran variedad de puñetazos, patadas y lanzamientos.

- Tal como el estándar de este tipo de juegos acepta, en *Streets of Rage* puedes utilizar cualquier arma que tengas la suerte de encontrar en el suelo o que cojas a tus agresores.

- También puedes abrir varias partes de la escena para encontrar bonus extras, alimentos que dan energía, armas y especiales.

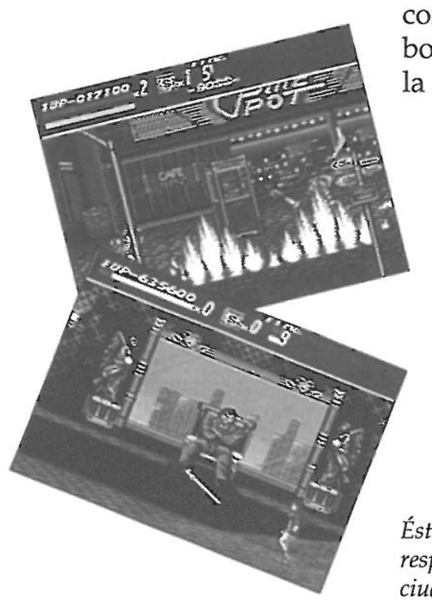
TIPO DE JUEGO

Pueden jugar en la piel de estos valientes jóvenes héroes de uno a dos jugadores, que sean suficientemente gallardos para enfrentarse a una ciudad llena de problemas.



- Tendrás que seleccionar uno de los cuatro niveles de dificultad. El juego con un solo jugador será más complicado que con dos ya que dos jugadores pueden trabajar juntos cubriéndose las espaldas mutuamente.

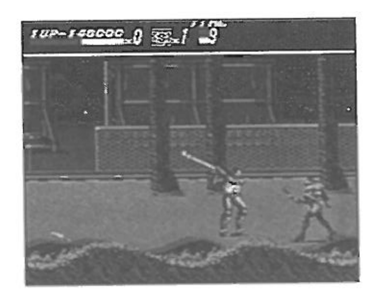
- Sega te ofrece una vez más la opción de configurar el joypad de la forma que más te guste. Prueba todas las combinaciones de botones para ver cuál es la que mejor te va.

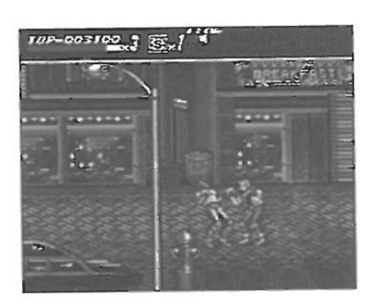


Éste es el malvado cerebro responsables de la ruina de tu ciudad.

OBJETIVOS

Sólo cuando te hayas abierto camino a través de ocho niveles de violento alboroto estarás cara a cara con Mr. Big.





- Una vez que hayas hecho callar a Mr. Big y su banda de gángsters volverán de nuevo la paz y la prosperidad una vez más a tu ciudad.

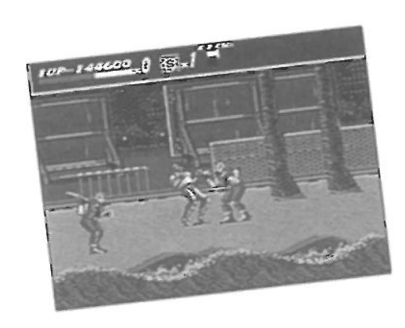
- El objetivo más apremiante es mantenerte vivo. Para ello deberás tener los ojos abiertos para ver los enemigos que llegarán por todos los lados.

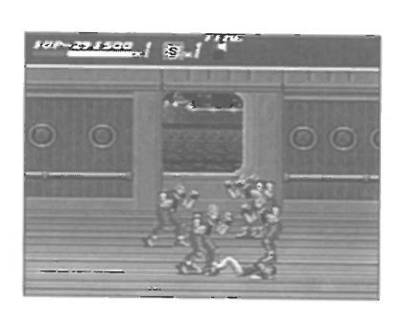
- Los juegos con dos jugadores son más estratégicos ya que el objetivo no sólo es atacar al máximo a Johnny Badguy sino también cubrir la espalda el uno del otro.

OBJETIVOS

Intenta no ponerte a bailar en plan disco al oír la música funky de Streets of Rage, *puede resultar muy perjudicial para tu juego.*

- Aparte de evitar los avances enemigos de varios miles de cabezas huecas que intentan destruirte, también correrás riesgos en varias partes del mismo escenario. ¡Cuidado con los carros del té que escapan, las mazas mecánicas, y la caída vertical de un lado del montacargas!



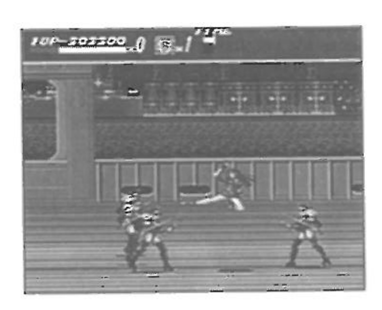


ESTRUCTURA DEL JUEGO

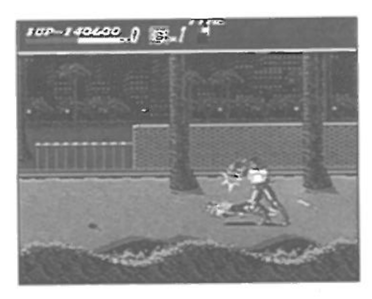
Cada uno de los ocho niveles sigue tu ruta a través de la ciudad y hasta el mismo corazón del conflicto: la azotea de Mr. Big.



• Empezando por las calles de la ciudad lucharás contra el primer grupo perteneciente a la legión de Mr. Big. Desde matones vestidos en tejanos hasta enemigos conocedores de las artes marciales del Kung Fu, esto sólo es una muestra de lo que va a venir.



• El segundo nivel te llevará a través del corazón de la ciudad, donde encontrarás todavía más cabezas huecas, como las chicas vestidas de piel. El mejor consejo será mantenerte lejos de sus látigos.

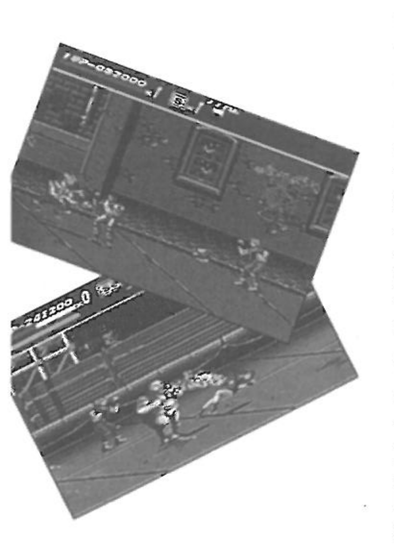


• Desde aquí tu búsqueda te llevará a lo largo de la playa, pero no tendrás tiempo de tomar el sol.

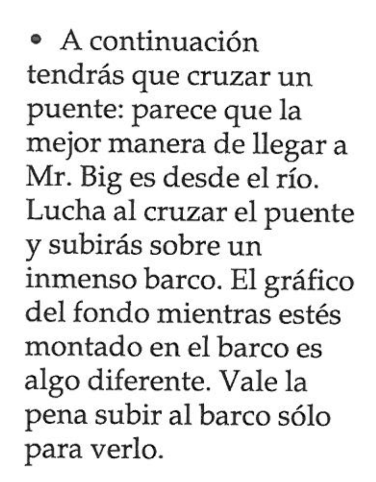
Las calles son muy duras.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

Cada nivel dispone de un gángster especialmente desagradable: son los consejeros de Mr. Big y su tarea es la de intentar hacerte una cara nueva.



Algunos de estos villanos parecen escapados del Circo Mundial.



• A continuación tendrás que cruzar un puente: parece que la mejor manera de llegar a Mr. Big es desde el río. Lucha al cruzar el puente y subirás sobre un inmenso barco. El gráfico del fondo mientras estés montado en el barco es algo diferente. Vale la pena subir al barco sólo para verlo.

• Del barco vas a encontrarte dentro de una gran fábrica. Cuidado de no quedar cogido en las inmensas prensas mecánicas. Ahora estás justo frente a la guarida de Mr. Big, podrás montar en el montacargas hasta su suite de la azotea. Una cosa es segura sin embargo, el ascensor parará en cada uno de los pisos y entrará una banda de cretinos que intentará evitar que avances.

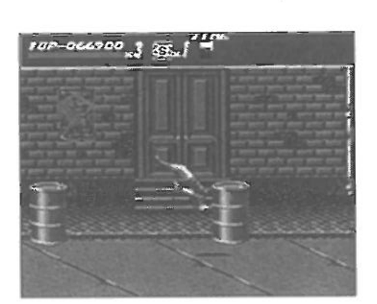
DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

En vista de esto Streets of Rage *no requiere más que gran cantidad de violencia. Si se mueve pégale una paliza!*



• Hasta que no llegues al nivel siete y subas en el montacargas, *Streets of Rage* se desplazará horizontalmente de izquierda a derecha. El desplazamiento quedará parado alguna vez mientras tú limpias la pantalla de tipos malos. También parará cuando estés arreglando las cuentas con los jefes de final de nivel.

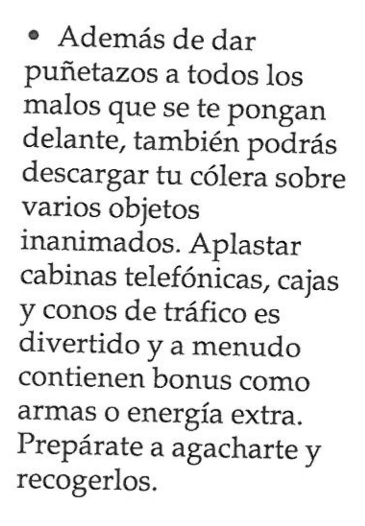
• Cada uno de los tres héroes tiene diferentes habilidades y movimientos de lucha, y la clave para terminar el juego es conocerlos muy bien.



Blaze utiliza un gángster como pértiga para salir del peligro.

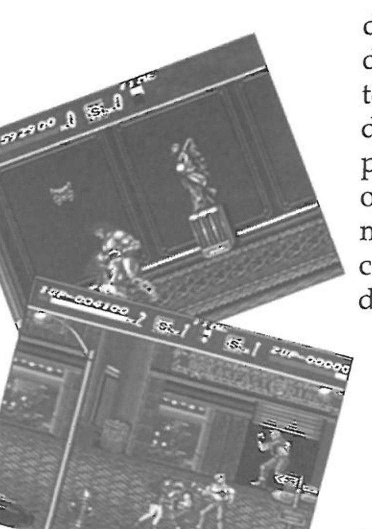
DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

La acción se ve desde el lado y un poco por encima. Sé muy cuidadoso cuando te coloques para dar un puñetazo a un adversario.



• Además de dar puñetazos a todos los malos que se te pongan delante, también podrás descargar tu cólera sobre varios objetos inanimados. Aplastar cabinas telefónicas, cajas y conos de tráfico es divertido y a menudo contienen bonus como armas o energía extra. Prepárate a agacharte y recogerlos.

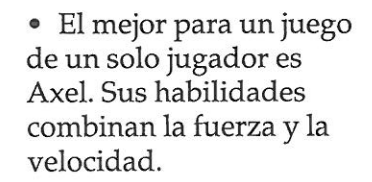
• La ya amplia variedad de movimientos de que dispones, se incrementa todavía más al jugar con dos jugadores. Ahora podrás trabajar junto a otro colega para hacer maniobras en equipo como las patadas de doble pierna.



Eliminar a los malos puede ser el doble de divertido jugando con dos jugadores.

LOS PODERES DEL HÉROE

Cada uno de los tres héroes es un artista del arte castrense, pero cada uno de ellos tiene diferentes puntos fuertes y diferentes técnicas, o sea que elige cuidadosamente.



- El mejor para un juego de un solo jugador es Axel. Sus habilidades combinan la fuerza y la velocidad.

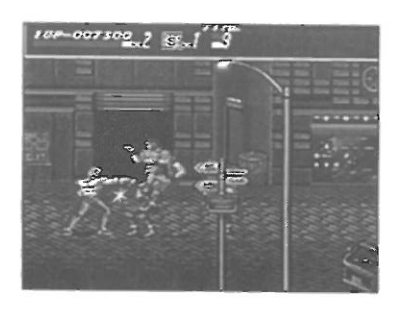
- Para jugar con dos jugadores Adam y Blaze dan una combinación muy poderosa. Adam es fuerte, Blaze es rápida y ambos disponen de patadas voladoras muy fuertes. Adam tiene la fuerza que no tiene Blaze y Blaze cubre la falta de agilidad de Adam.

- Uno de los encantos de *Streets of Rage* es el gran número de movimientos de combate que tiene cada jugador.

LOS PODERES DEL HÉROE

Una miríada de movimientos maravillosos: ¡ése es el encanto de Streets of Rage*!*



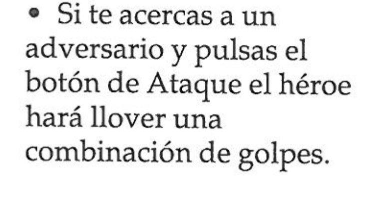


• El movimiento de ataque que hagas dependerá de tu sincronización y de tu posición en relación al objetivo.

• Los ataques normales incluyen un codazo de Adam, un codazo muy fuerte de Axel y un golpe horizontal de Blaze. También hay la patada voladora. Blaze es la mejor con una patada de 360 grados mientras que el movimiento de rodilla de Axel es comparativamente más débil.

LOS PODERES DEL HÉROE

Si estás resuelto a hacer alguna maldad, no te acerques demasiado a estos tipos.



• Si te acercas a un adversario y pulsas el botón de Ataque el héroe hará llover una combinación de golpes.

• En Furia, Adam reparte 2 golpes de rodilla y un puñetazo, Axel 2 golpes de rodilla y un cabezazo y Blaze opta por lo más femenino de dos golpes de rodilla una patada y un salto atrás.

• En estado de Agitación, Adam reparte dos codazos, un gancho y una patada en el pecho, Axel da 2 codazos fuertes, un puñetazo y un golpe de rodilla y Blaze suelta dos golpes, 2 patadas y un salto atrás.



¡Que nadie se entrometa con Axel o pasará al modo de Furia!

¿Te parece que es igual que cualquier otra aventura de plataforma? Espera a jugar y verás que la velocidad corta la respiración.

LOS PODERES DEL HÉROE

Los enemigos tanto pueden cogerte por detrás como derribarte. Pero nuestros héroes tienen una respuesta mortal a estas situaciones.

Blaze hace saltar unos cuantos dientes a un cabeza hueca que es lo suficientemente tonto como para acercarse por detrás.

- Pulsando los dos botones Ataque y Salto al mismo tiempo, Axel da un puñetazo hacia atrás, Blaze da una patada instantánea y Adam da una patada inversa saltando.

- Si un adversario te lanza al aire, pulsando rápidamente Arriba y Salto conseguirás aterrizar sobre tus pies y evitarás herirte.

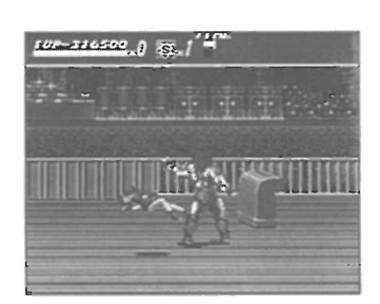
- Estudia atentamente en el manual los movimientos de lucha de tus personajes de manera que puedas sacar el máximo provecho de sus talentos en *Streets of Rage*.

LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

A pesar de que tus muchachos son muy fuertes, no son invencibles. ¡Cuídalos si quieres mantener tu cita con Mr. Big!

- Controla atentamente la barra de la energía. Si estás recibiendo muchos golpes será mejor que empieces a buscar bonus de comida escondidos para conseguir un poco más de empuje.

- Los bonus de energía aparecen en diferentes formas. Una manzana te dará un poco de energía, mientras que un pedazo de carne llenará la barra de energía al máximo. Lo mejor es el bonus 1 Up: ¡tiene el aspecto de un helado de chocolate!



Intentar lanzar por los aires a un tipo gordo, es un recordatorio más que claro de que nuestros héroes no son invencibles.

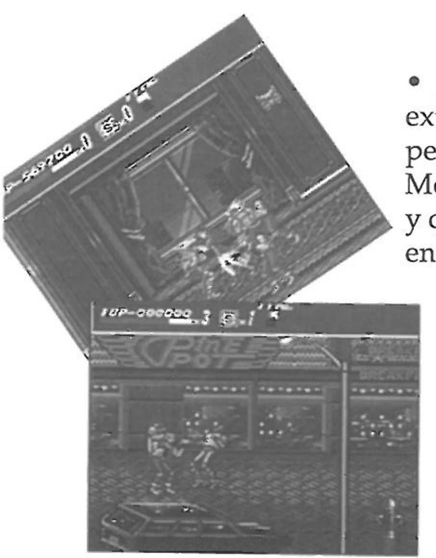
LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

No malgastes tu arma principal. A no ser que encuentres un bonus especial sólo tendrás una por nivel.

- Axel es el mejor en general. Pero sus patadas voladoras son ridículas al lado de las de los otros dos. Es mejor confiar en su velocidad y la fuerza de sus puñetazos en las situaciones límite.

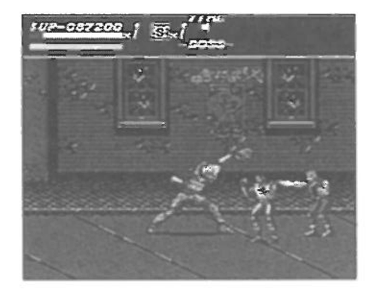
- Blaze es muy ágil pero no es muy fuerte. Cuando son más numerosos que ella le sale mejor intentar ataques rápidos y entonces salir de allí donde hay el peligro.

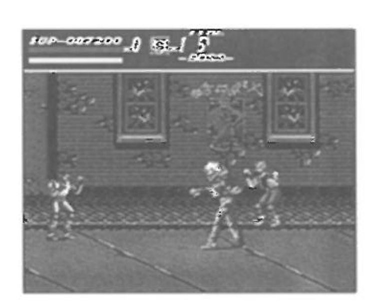
- Adam es extremadamente fuerte, pero le falla la velocidad. Mejor que no lo pruebes y que elimines a los enemigos.



LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

Los enemigos de nuestros héroes son impresionantes, pero algunos son bastante más impresionantes que otros.





• Cada nivel tiene un jefe formidable. A medida que vayas adentrándote en el juego vas a ir encontrando jefes intermedios de nivel que son igualmente desalentadores. Cuando finalmente llegues al nivel 8 —el sindicato del crimen—, será como si hubieses entrado en una fiesta de jefes de final de nivel. Sí, todos los jefes de todos los niveles están aquí reunidos para evitar que puedas llegar a Mr. Big.

• Si juegas solo, encontrarás únicamente un jefe de final de nivel, pero si son dos jugadores ¡habrá uno para cada uno!

¡Al final del nivel 2 encontrarás al tipo de las garras!

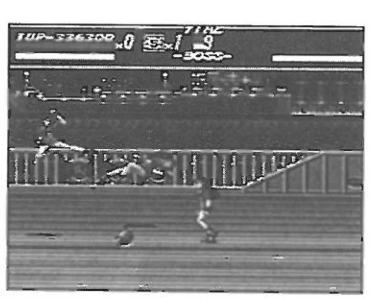
LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

Cada uno de los jefes es vulnerable al menos a uno de tus movimientos especiales de lucha. Lo difícil es averiguar a cuál de ellos.



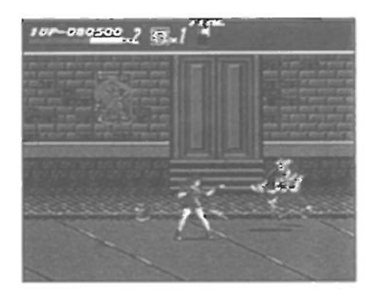
- Cuando dentro del barco al final del nivel cinco hagas frente a las hermanas de Blaze, no pares de moverte. Las chicas son rápidas y mortales, no se lo pongas más fácil estando quieto.

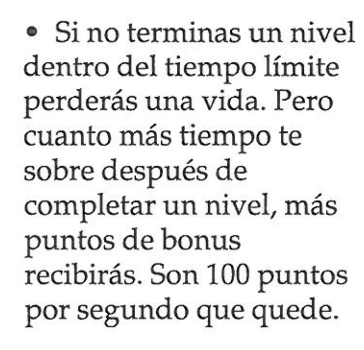
- Ni te acerques a las chicas de los látigos. Te van a golpear antes de que llegues a ellas. No te pongas a su altura hasta que no estés lo suficientemente cerca para golpear, entonces entra a matar.



TIEMPO Y PUNTUACIÓN

Obtendrás puntos por cada uno de los gamberros del Sindicato que mandes a paseo. Cuanto más duro sea el gamberro más alta será la puntuación.





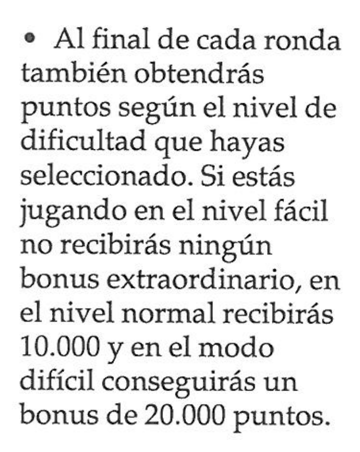
• Si no terminas un nivel dentro del tiempo límite perderás una vida. Pero cuanto más tiempo te sobre después de completar un nivel, más puntos de bonus recibirás. Son 100 puntos por segundo que quede.

• El jefe del final de nivel es sin duda el más difícil de eliminar, pero también es el que más puntos vale.

• Cuantas más vidas te queden al final de cada nivel más puntos de bonus recibirás. En los niveles fáciles serán 1.000 puntos por vida, mientras que en los más difíciles serán 4.000.

TIEMPO Y PUNTUACIÓN

El tiempo restante, las vidas que sobren, el nivel de dificultad y el número de tipos malos que elimines, todo ayuda a aumentar tu puntuación.



- Al final de cada ronda también obtendrás puntos según el nivel de dificultad que hayas seleccionado. Si estás jugando en el nivel fácil no recibirás ningún bonus extraordinario, en el nivel normal recibirás 10.000 y en el modo difícil conseguirás un bonus de 20.000 puntos.

- ¿Quién dice que el crimen no paga? En *Streets of Rage* la mejor forma de hacer subir exorbitantemente la puntuación será uniéndote al Sindicato del Crimen contra el que has estado luchando todo el tiempo: ¡pasa a ser el nuevo Señor del crimen!

- ¡Ah!, y busca bolsas de dinero y oro de bonus.

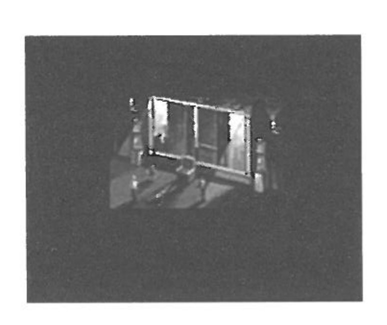


Eliminar a los enemigos: éste es el quid de Streets of Rage.

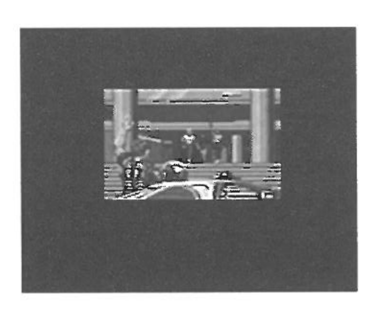
ESTRATEGIA

Llegar a Mr. Big significa eliminar a sus secuaces. Cada uno de ellos tiene su punto débil y es cuestión de encontrarlo antes de que ellos encuentren el tuyo.

- Uno de los trucos más importantes es aprender a mantenerte al lado del enemigo mientras estés en el área de los golpes. Si no te colocas en frente de ellos no podrán golpearte. Cuando estés preparado para atacar, muévete rápido y no les des ninguna oportunidad.



- No recojas los bonus de energía si no los necesitas. Déjalos en la pantalla mientras eliminas a todos los gángsters que haya a la vista. Si resultas herido podrás coger la comida antes de continuar.



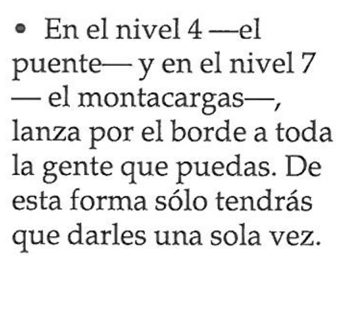
Los gráficos del final del juego muestran de qué forma continúa la historia.

ESTRATEGIA

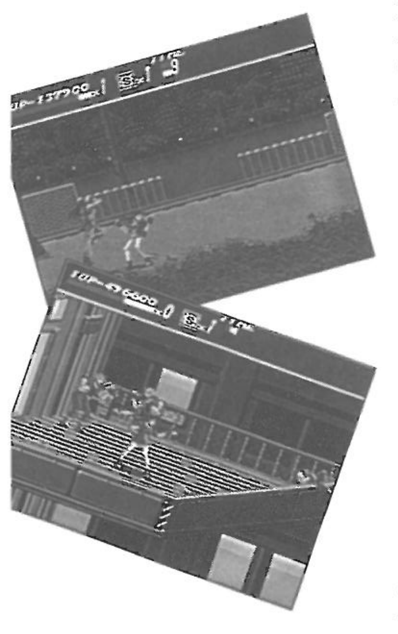
No intentes recoger el bonus de arma si uno de los malos está justo a tu lado, seguro que te pega una patada en la boca cuando intentes recogerla...



- Recoge sólo aquellas armas con las que te sientas cómodo. El pote de pimienta es una pérdida de tiempo, pero la papelera de metal o el bate de béisbol valen la pena ser recogidos. Si eres rápido puedes lanzar un cuchillo y recoger un arma mejor.



- En el nivel 4 —el puente— y en el nivel 7 — el montacargas—, lanza por el borde a toda la gente que puedas. De esta forma sólo tendrás que darles una sola vez.



Blaze le muestra el atajo para ir a la bodega a un cabeza hueca.

ESTRATEGIA

Cuando juguéis dos jugadores, intentad sacar el máximo provecho de las técnicas especiales de equipo.

- Mueve a tu guerrero al lado de su compañero/a y atrapa a los enemigos (esto pasará automáticamente si estás en el sitio adecuado). Pulsa ahora una dirección lejos de tu compañero y pulsa el botón de Ataque. Tu compañero hará un salto mortal sobre el enemigo con serios GBH.



- Prueba lo anterior pero al revés, de manera que seas tú el que se lance en el aire. El cronometraje y la posición son vitales para poder efectuar con éxito esta maniobra. También puedes probarlo añadiendo un salto; cuando llegues al suelo coge un enemigo y pulsa el botón de Salto.



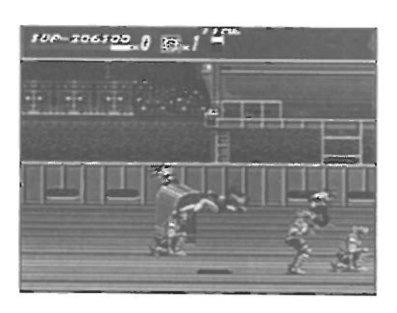
ESTRATEGIA

Cuando te encuentres frente a varios jefes intenta lanzarlos unos sobre los otros.

- Si algún gángster es suficientemente loco como para cogerte por detrás, convierte la situación en favorable para ti pulsando el botón de Salto. Te balancearás y entonces da una patada de doble pierna al enemigo que tienes enfrente. También lo puedes probar con tu compañero.



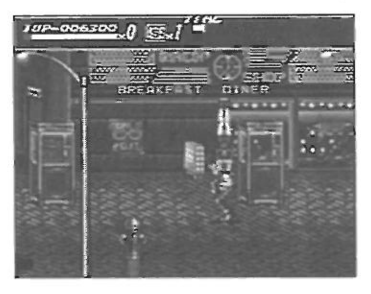
- Después de esto lanza a los gángsters por encima de tu hombro utilizando el botón de Ataque tan pronto como tus pies toquen al suelo.



TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

«La práctica hace la perfección» es una frase que viene que ni pintada aquí.





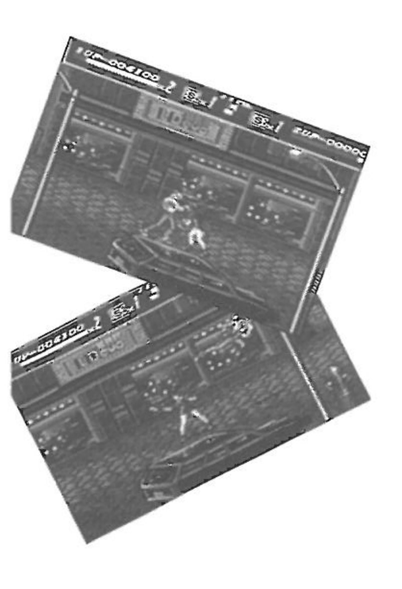
Combina el mejor movimiento de Blaze con una caída perpendicular para conseguir el efecto completo.

• Debido a que en *Streets of Rage* dispones de tantos movimientos, y ya que cada uno de tus guerreros dispone de los suyos propios, el mejor consejo es que los practiques todos. Muchos de los movimientos requieren un cronometraje y colocación muy precisos y si no lo haces bien puedes quedarte descubierto ante un contraataque.

• Practica el trabajo en equipo con tu compañero en los juegos de dos jugadores. Recuerda que es muy fácil herir a tu compañero accidentalmente en el fragor de la batalla.

TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

Prueba las diferentes armas de bonus en sus diferentes usos. De esta forma sabrás en niveles posteriores de cuáles podrás prescindir. Ah, y practica el lanzamiento de cuchillo.



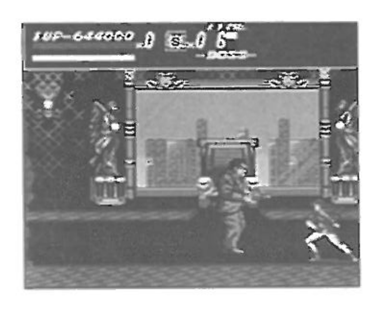
- A pesar de que ni te acercarás al número máximo de puntos, si juegas con el modo más fácil podrás agudizar tu técnica contra los jefes enemigos más duros. Cuidado con las hermanas de Blaze.

- El Super Movimiento de dos jugadores es bastante difícil de aprender, pero al mismo tiempo es uno de los más poderosos de todo el arsenal. Quizá lo mejor será pasar un poco de tiempo practicando, ¿eh? Pruébalo con un amigo en alguna pantalla que ya hayas resuelto.

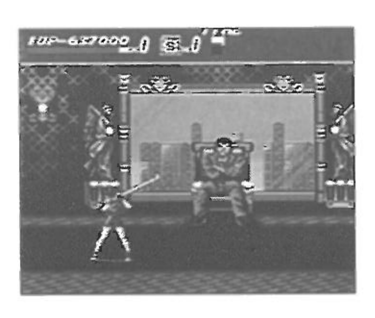
HECHOS Y HAZAÑAS

La mayoría de los juegos de consola tienen un tono muy moralista y tú siempre haces el papel de bueno. Streets of Rage *es diferente.*

- A pesar de que Blaze se pasa la mayor parte del tiempo dando patadas voladoras y haciendo lanzamientos por encima de su cabeza, nunca enseña las bragas. Esto es debido a que utiliza el último modelo de minifalda antigravedad.



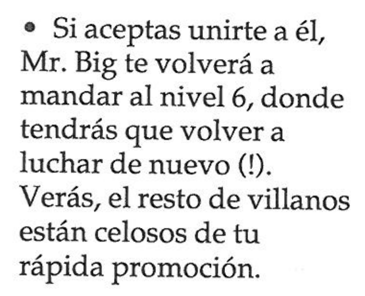
- *Streets of Rage* es un juego de consola poco normal por el hecho de que te ofrece la posibilidad de ponerte del lado de los malos.



- Cuando consigas llegar a Mr. Big, éste intentará persuadirte de que te unas al Sindicato del Crimen. Si rehúsas tendrás que luchar contra él para ganar la partida y el bien prevalecerá.

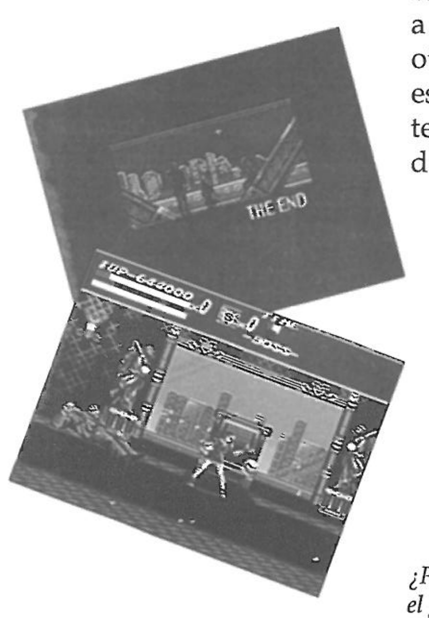
HECHOS Y HAZAÑAS

A pesar de que vencer a Mr. Big y asumir tú el mando como Señor del Crimen es el Mal Final, ¡te asegura una puntuación muy alta!



• Si aceptas unirte a él, Mr. Big te volverá a mandar al nivel 6, donde tendrás que volver a luchar de nuevo (!). Verás, el resto de villanos están celosos de tu rápida promoción.

• En un juego de dos jugadores uno de los dos puede decidir unirse a Mr. Big mientras que el otro decide continuar al lado de la justicia. En este caso tendréis que luchar a muerte uno contra el otro mientras Mr. Big está de mirón. El ganador tendrá que enfrentarse después contra él.



¿Prevalecerá el Bien, o será el Mal el ganador del día? ¡Tú decides!

SECRETOS

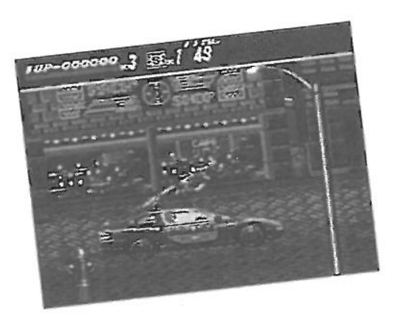
Streets of Rage *está lleno de secretos pero como no queremos echarte a perder el juego te los vamos a explicar codificados. Para traducir las frases en letras negritas busca las letras en la tabla inferior.*

A = Z	N = M
B = Y	O = L
C = X	P = K
D = W	Q = J
E = V	R = I
F = U	S = H
G = T	T = G
H = S	U = F
I = R	V = E
J = Q	W = D
K = P	X = C
L = O	Y = B
M = N	Z = A

• Te encuentras a la mitad de una partida en solitario, estás en tu última vida y no te quedan más puntos. La vida no te sonríe precisamente, ¿no? Bien, ¿quieres saber cómo puedes continuar jugando? Sigue leyendo... Estás a punto de morir, **ivxltv vo xlmgilozwli wlh b kfohz Rmrxrl**, ahora podrás continuar con ¡**glwzh ozh erwzh b xlmgrmfzxrlmvh wvo qftzwli wlh**! (**ml ufmxrlmziz vm vo mrevo lxsl**). Por cierto, si sólo tienes **fm xlmgilozwli, vmxsfuzol vm vo kfvigl wlh**.

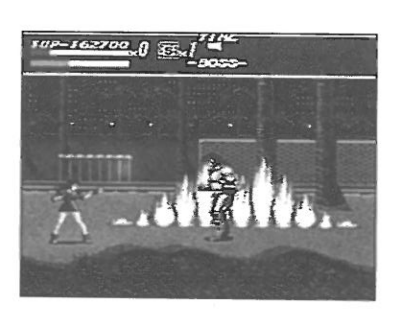
SECRETOS

Si te estás cansando ya de los malos, ¿qué te parecerían algunas vidas extras o algunas continuaciones? ¡Descifra los secretos codificados de estas páginas y tendrás la opción de luchar!



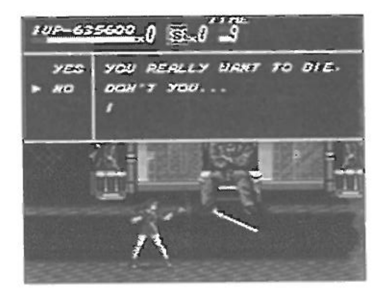
- Si te estás quedando sin continuaciones intenta lo siguiente: **kfohz RAJFRVIWZ, RAJFRVIWZ, Y, Y, Y, X, X, X v RMRXRL xfzmwl zkzivaxz oz kzmgzooz wv urm wv qfvtl.**

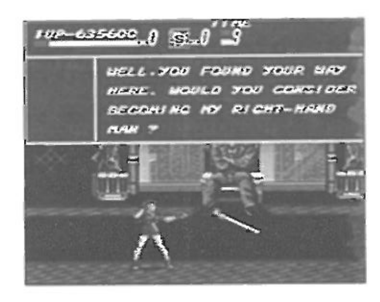
- Para conseguir 5.000 puntos extra ataca al **qvuv wv urm wv mrevo** ¡sin utilizar tu **vhkvxrzo**! Después de que lo **szbzh nzgzwl** utiliza tu **vhkvxrzo** antes **wv jfv gljfv vo hfvol.**



SECRETOS

Si te gusta conseguir una puntuación muchísimo más alta, lo que tienes que hacer es unirte a la organización criminal de Mr. Big.





Mr. Big plantea la pregunta de los 10 millones de dólares.

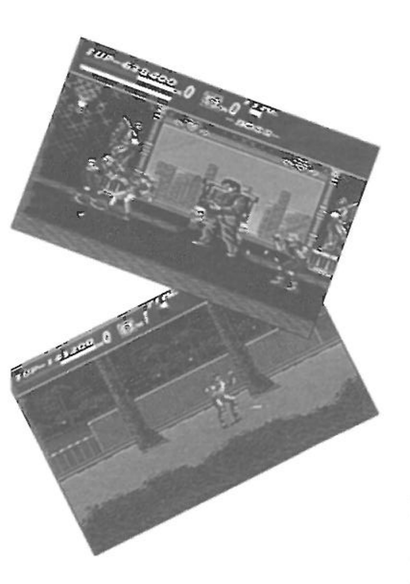
• Si decides abandonar el camino de la verdad, la justicia y el American Way, y pasarte al mundo criminal de Mr. Big, éste te mandará de nuevo al nivel seis. Desde allí tendrás que luchar para volver a su azotea para la confrontación final con el jefe. **Hr vortvh eloevi z qftzi olh givh fogrnlh mrevovh gvmwizh oz lkligfmrwzw wv oovtzi zo nzcrnl wv oz gzyoz wv kfmgfzxrlm.**

• La forma más fácil de superar a Mr. Big es **xltviol kli vo ozwl xfzmwl wrhkziv kzmgzooz zyzql.** Cuando intente atacarte trata de sorprenderlo con un puñetazo o una patada voladora.

SECRETOS

P: ¿Cuál es la forma más fácil de vencer a Mr. Big?

R: ¡Descodifica nuestra táctica secreta de éxito seguro!

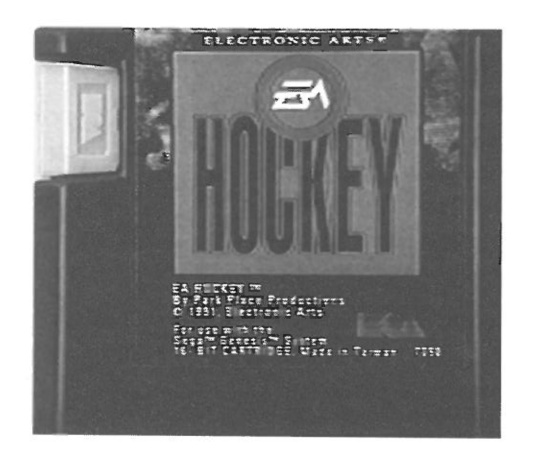


David contra Goliat, ¡pero Goliat tiene una catapulta!

• Saca el máximo provecho de las oportunidades de deshacerte rápidamente de los malos. Tirar la gente por el borde de la pantalla o debajo de las prensas mecánicas del nivel 6, son oportunidades demasiado buenas para dejarlas perder. Los malvados que caigan ante estos obstáculos no volverán, de manera que intenta sacar el máximo de ellos.

• El cronometraje al segundo es la clave de gran parte de las peleas en *Streets of Rage*. Cuando un enorme bárbaro que parece el doble de grande que tú te esté golpeando, intenta darle **fmz kzgzwz elozwliz yrvm hrmxilmrazwz** para parar al sinvergüenza en su sitio.

EA HOCKEY



HISTORIA DEL JUEGO

Si estás buscando el deporte más duro y más rápido de todos, EA Hockey *te ofrece acción a tope en hockey sobre hielo en Mega Drive.*



• Cuando se trata de simulación de deportes en Mega Drive, Electronic Arts tiene una buena reputación. Títulos tales como *PGA Tour Golf* y *Road Rash* le han ayudado a conseguirlo.

• Y ahora llega *EA Hockey*, la simulación de hockey sobre hielo desarrollada por Park Place.

• Park Place, con base en California, es el equipo que introdujo en Mega Drive títulos tan buenos como *John Madden American Football.*

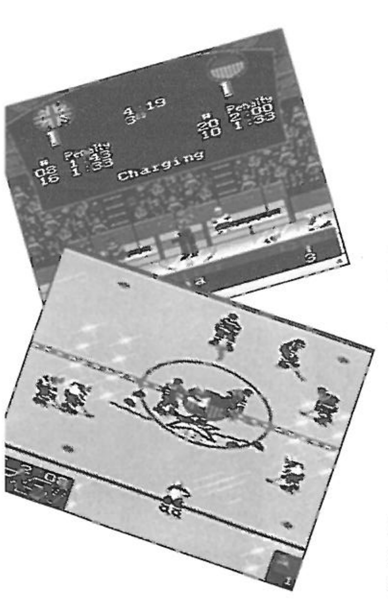


HISTORIA DEL JUEGO

En Estados Unidos EA Hockey *se llama en realidad* NHL Hockey, *pero la nota de sanción de la Liga Nacional de Hockey (NHL) no servía al otro lado del charco.*

- Quizás el hockey sobre hielo no sea aquí tan importante como lo es en América del Norte y la antigua Unión Soviética, pero *EA Hockey* es uno de los mejores deportes que se hayan visto en Mega Drive.

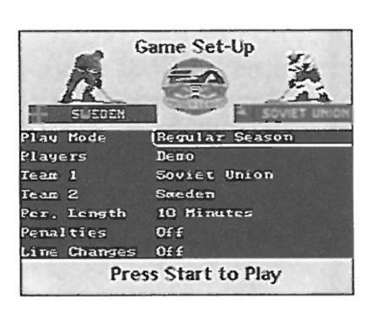
- Desde un torneo entero hasta un partido suelto, desde un solo jugador hasta dos jugadores jugando uno contra el otro o jugando los dos contra el ordenador, *EA Hockey* está estructurado para disfrutar todos los aspectos del hockey. Incluso hay luchas que irrumpen a mitad de un partido y sobre las que tienes un control absoluto.



Con enemigos de este tipo, es necesario escoger la transformación adecuada.

TIPO DE JUEGO

EA Hockey *es una simulación deportiva de primera categoría, que está estructurada para recrear todos los aspectos del hockey sobre hielo internacional.*



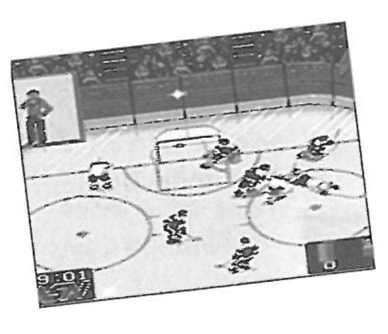
Opciones a go-go al principio.

- Esta tarjeta está completamente pensada para el usuario, tanto si quieres jugar un simple partido en *EA Hockey* como si quieres disputar un torneo entero con toda la complejidad de un partido real. ¡Es tan buena que le darías un abrazo!

- En su parte más compleja *EA Hockey* es una simulación deportiva muy vigorosa para uno o dos jugadores, con todas las reglas del juego, incluyendo penaltis y fueras de juego, sustituciones y la dificultad de mantener el equilibrio sobre el hielo.

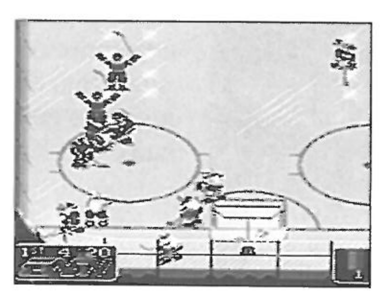
TIPO DE JUEGO

EA Hockey *fue el primer juego de la colección de E.A.S.N (Electronic Arts Sports Network), y si esto es un ejemplo de lo que aparecerá a continuación ¡vamos a pasarlo en grande!*



- En el nivel más simple *EA Hockey* funciona como un juego de arcada desarrollado sobre el tema del deporte de hockey sobre hielo.

- Sea cual sea la forma en que juegues, *EA Hockey* es un juego de tensión continua, con magníficos gráficos, un sonido fantástico y ¡momentos tan emocionantes que te dejarán atrapado!



Acción a grandes velocidades y con fuertes golpes está al orden del día en EA Hockey.

OBJETIVOS

En resumidas cuentas tu objetivo es colocar el disco al fondo de la red de tus adversarios.

¡Gooooooooooooool!

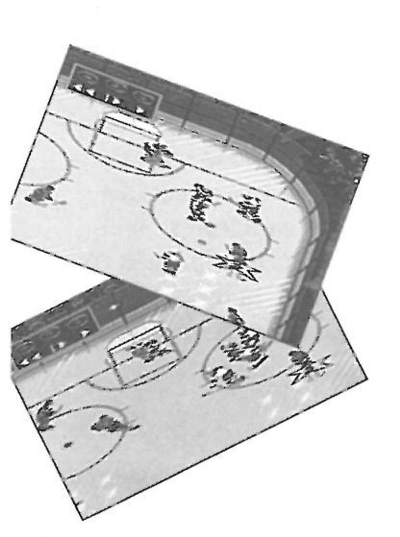
• Naturalmente si eres uno de esos tipos a los que todo les parece poco, puedes intentar hacer subir tu equipo al primer puesto del campeonato mundial de *EA Hockey*.

• Hay dieciséis equipos luchando por tan preciado trofeo, desde el humilde Reino Unido hasta la fantástica Unión Soviética.

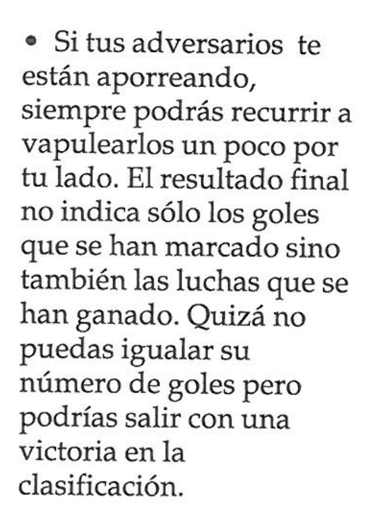
• El nivel de dificultad viene determinado por el equipo que selecciones para ti y el equipo que selecciones para el contrario. Si decides hacer jugar un equipo excelente contra uno muy flojo estarás jugando en el nivel más bajo.

OBJETIVOS

¡Si quieres dejar a tus amigos con la boca abierta, utiliza la posibilidad que te ofrece EA Hockey *de repetición de las jugadas para poder mirar el gol una y otra vez!*



¡Los goles espectaculares podrán volverse a ver en una excelente repetición a cámara lenta!

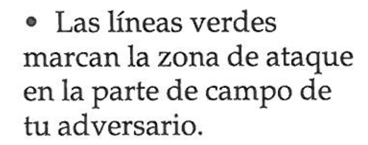


• Si tus adversarios te están aporreando, siempre podrás recurrir a vapulearlos un poco por tu lado. El resultado final no indica sólo los goles que se han marcado sino también las luchas que se han ganado. Quizá no puedas igualar su número de goles pero podrías salir con una victoria en la clasificación.

• Cada juego está dividido en tres períodos diferentes. En la pantalla del menú principal podrás modificar la longitud de los mismos, desde cinco minutos por parte hasta veinte minutos hechos y derechos. Éste es el tiempo que dispondrás para sacar la piel a tus adversarios.

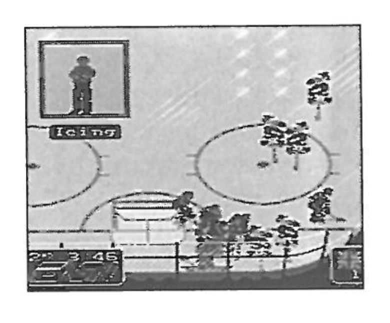
ESTRUCTURA DEL JUEGO

Seguramente no te sorprenderá leer que la estructura de EA Hockey *es muy parecida a una pista de hockey sobre hielo.*



• Las líneas verdes marcan la zona de ataque en la parte de campo de tu adversario.

• El disco deberá ir hacia la zona de ataque antes de que un jugador tome la ofensiva o se pite un fuera de juego. Si el disco cruza la línea azul todos tus jugadores tendrán que «salir» de la zona antes de que se vuelva a meter dentro.

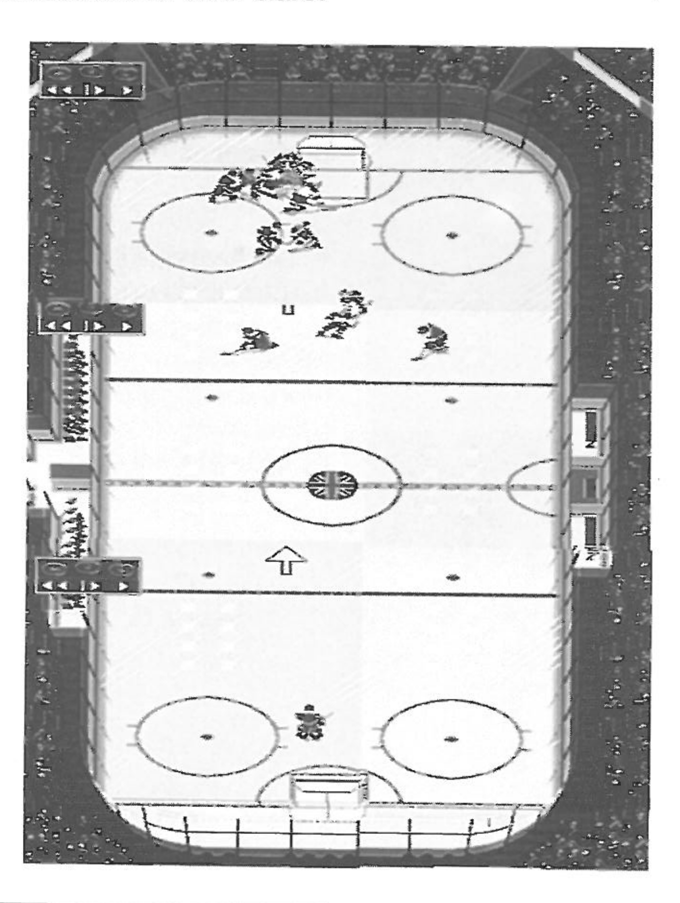


• La falta más común es la llamada Icing. Podrás verla incluso cuando se hayan desconectado otras sanciones. Si el disco cruza la línea roja central, la línea azul y la línea roja de gol, será Icing.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

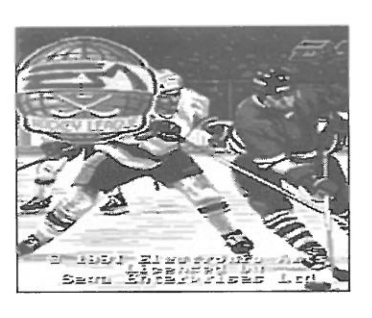
Está por comenzar el partido. Los locales, de cara a la pantalla, llevan camisetas de color claro.

- El equipo visitante viste camisetas oscuras. ¡Ah, es justo decir que la multitud es muy poco parcial.



DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

¡Prepárate para uno de los juegos más rápidos, ágiles y donde más golpes se dan de Mega Drive!



- Uno de las primeras cosas que tendrás que aprender si quieres triunfar en *EA Hockey* será a patinar.

- Cuando sepas patinar bien, podrás rechazar (o atacar) duro, evitar rechazos, escabullirte de los defensas y hacer goles como un profesional.

- La clave está en saber mantener el equilibrio. No podrás girar sobre ti mismo sin un gran dominio de patinaje y deslizamiento, después de todo se trata de hielo.

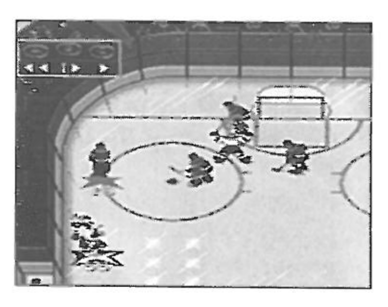
DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

Si vas patinando hacia un adversario con la ayuda del botón C se producirá un ataque corporal muy fuerte. Esto no es deporte: ¡es la guerra!



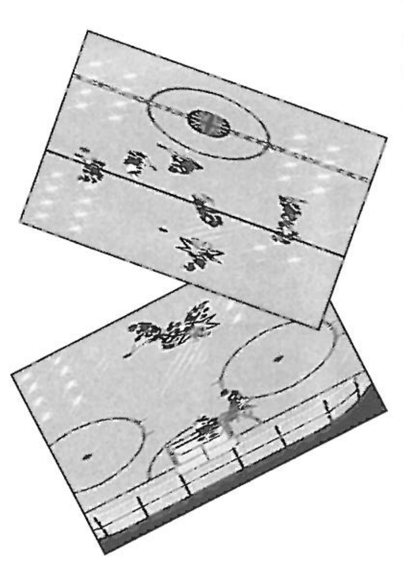
- El jugador que estás controlando es el que tiene trazada una estrella a sus pies. Cuando está en posesión del disco la estrella se hará sólida. Podrás pasar de controlar un jugador a otro pulsando el botón C.

- Mueve a tu patinador pulsando el botón de dirección. Cuando estés persiguiendo el disco, si pulsas el botón C conseguirás algo de velocidad extra.



DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

Cuando ya domines el sutil arte del patinaje sobre hielo en la consola, estarás preparado para hacer algunos pases y algunos puntos.

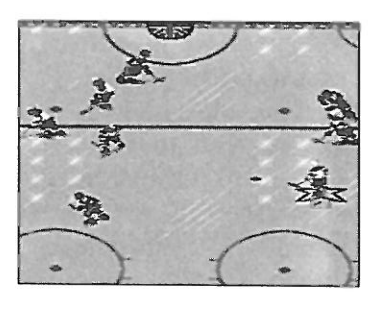


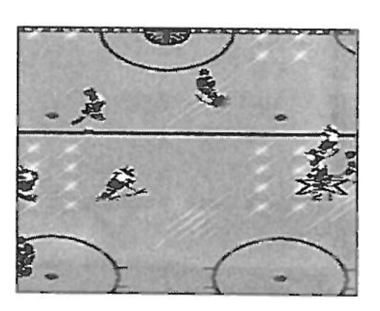
- La clave para que un equipo pueda atacar fuertemente es que los pases sean muy precisos. Mira alrededor para ver a jugadores que estén preparados a recibir tu pase, mueve el joypad en su dirección y toca el botón B. Si te olvidas de utilizar el botón de dirección el disco irá en la dirección hacia la que esté mirando el jugador, lo que podría significar peligro. Recuerda también que uno de los adversarios puede interceptar el pase y cogerte el disco si no vas con cuidado.

- Si el jugador que estás controlando está fuera de la pantalla, podrás saber dónde se encuentra gracias a la flecha azul que estará apuntando en su dirección.

DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

Si tienes una buena técnica para pasar de un lado a otro y de delante hacia atrás, harás bailar al defensa como un loco.





• Normalmente tu centro (el mejor jugador ofensivo) patinará hasta el centro de la pista con un delantero a cada lado y dos defensas cerrando la marcha.

• Hacer puntos es una técnica en sí mismo (pero ya hablaremos de ello posteriormente). Resumiendo, existen dos tipos de jugada. Mantén pulsado el botón C y darás un golpe muy fuerte, si lo pulsas intermitentemente te saldrá un golpe menos fuerte pero más preciso de muñeca. Si pulsas Arriba en el botón de dirección harás que el disparo sea alto, y Abajo lo mantendrá a ras del suelo, y Derecha e Izquierda para las esquinas de la red.

Un equipo con buena táctica da vueltas a la pista alrededor de los defensas.

LOS PODERES DEL EQUIPO

Igual que en la vida real cada uno de los equipos de EA Hockey *tiene diferentes habilidades y debilidades.*

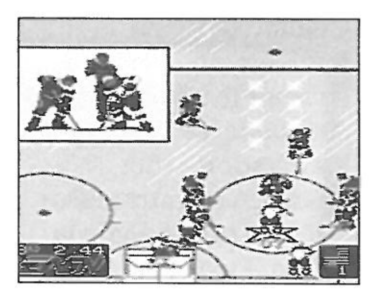


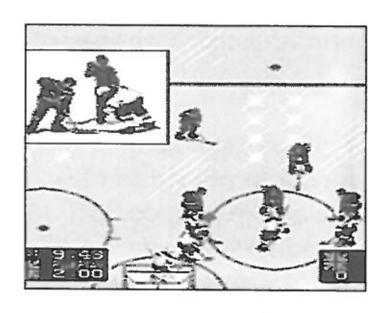
• Antes de empezar el juego podrás ver en una pantalla a los dos equipos comparados en sus posiciones relativas. Cuando aparece una marca significa que el equipo en cuestión tiene ventaja en esta posición. Dos marcas indican que la superioridad es extrema, y una marca en ambos equipos indica que los dos están igualados en esa posición.

• Uno de los jugadores más importantes del hockey sobre hielo es el Centro. Es el tipo que sale con el disco al iniciar el partido. Mientras estés jugando te darás cuenta que los Centros son más fuertes que el resto y también tienen más técnica. Va a serte de gran utilidad aprenderte las diferentes técnicas de los diferentes Centros, para así poder utilizarlos más a fondo para tu equipo, o pararlos si son tus adversarios.

LOS PODERES DEL EQUIPO

Conoce a tu Centro, sus puntos fuertes y los débiles y no pierdas de vista el Centro adversario. ¿Por qué no lo marcas fuertemente en tu lista de objetivos?





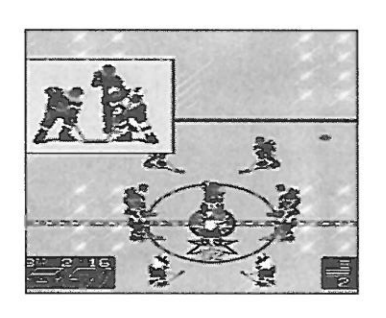
Fíjate en el número del Centro de tus adversarios y prepárate a marcarlo.

• Se puede elegir jugar *EA Hockey* con dos jugadores en el mismo equipo y contra el equipo controlado por el ordenador. El jugador controlado por el jugador 1 tendrá una estrella azul mientras que el jugador 2 la tendrá de color rosa. Al pulsar B para controlar un nuevo jugador, el primero en pulsar se quedará con el defensa que esté más cerca del disco y el otro jugador controlará el siguiente que esté más cerca.

• La fuerza del golpe que den tus jugadores se podrá controlar por el tiempo en que se mantenga pulsado el botón C. Todos los jugadores tienen diferente fuerza, de manera que apréndete cuáles son los más fuertes e intenta que sean ellos los que hagan las tiradas.

LAS DEBILIDADES DEL EQUIPO

De la misma forma que cada equipo tiene sus puntos fuertes, también tiene sus débiles, que podrían significar la derrota en un importante play-off.



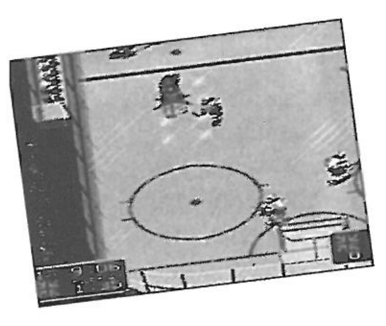
• Comprueba las debilidades de tu equipo en la pantalla inicial antes de empezar el juego. Presta una atención especial a aquellas áreas donde tus adversarios tengan ventaja.

• También cada uno de tus jugadores tiene habilidades diferentes. Cuando te vayas familiarizando con los equipos te irás dando cuenta de los números de los jugadores que aparecen mientras éstos están en posesión de la pelota. Esto va a ayudarte a localizar a tus mejores jugadores y a los hombres más peligrosos del equipo adversario.

• Un equipo está formado por diferentes «líneas» o grupos de jugadores especializados en los diferentes tipos de juego. Si eliges activar la opción Cambios de Línea, podrás pensar más sobre ello.

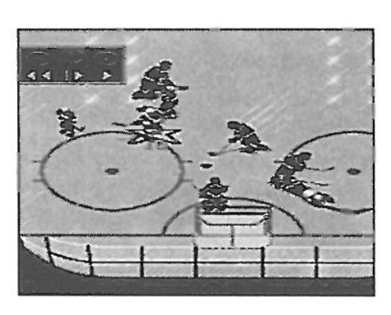
LAS DEBILIDADES DEL EQUIPO

¡Conoce tu equipo! Si estás jugando con la opción Cambios de Línea, asegúrate de que no se cansen demasiado y sustitúyelos cuando sea necesario.



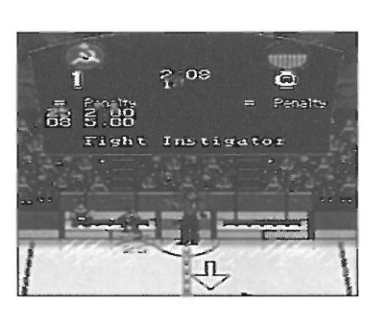
- Antes de intentar hacer goles asegúrate de tener un jugador fuerte. Si el disco lo tiene un jugador que sabes que no es muy fuerte, intenta pasarlo a un Centro.

- Es posible que un defensa se encuentre en la zona de ataque. Intenta evitarlo. No vas a tener muchos tiros a portería; es mejor que te asegures de tener los mejores hombres para hacerlo.



SANCIONES

Si has decidido activar la opción de Penalties para hacer el juego más real será mejor que prestes atención: al árbitro no se le escapa nada.



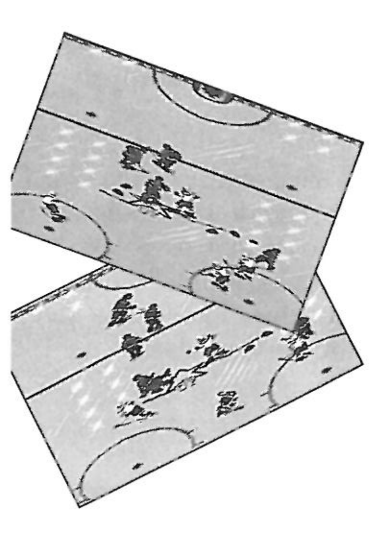
• Si quieres mantener tus sanciones a un mínimo, será mejor que te moderes con el botón C. Éste da un arranque de velocidad al jugador que le hace ir como una centella.

• Ahí va una selección de sanciones y sus significados: Violencia son ataques innecesarios, Golpear es darle a un adversario con el stick, Obstrucción es levantar el stick del hielo con las dos manos y utilizarlo para marcar al adversario e Interferencia es entrometerse con el portero adversario .

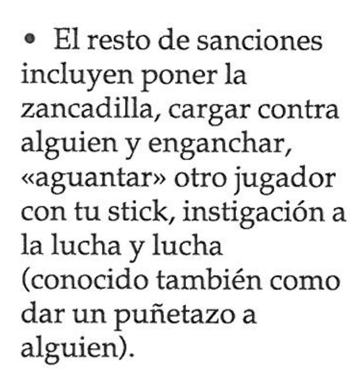
• Todas las sanciones implican que el jugador quedará fuera durante una parte del partido, sentado en las líneas laterales o banqueta.

SANCIONES

Míratelo por el lado bueno: existe una regla que dice que como mínimo deberás tener tres jugadores sobre la pista.



No creerás que el árbitro no se va a dar cuenta,¿no?



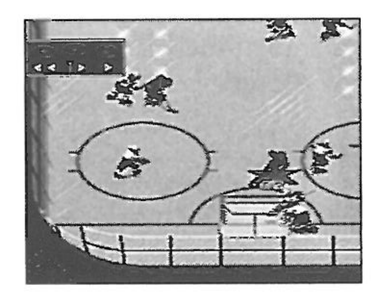
- El resto de sanciones incluyen poner la zancadilla, cargar contra alguien y enganchar, «aguantar» otro jugador con tu stick, instigación a la lucha y lucha (conocido también como dar un puñetazo a alguien).

- Todas las sanciones implican 2 minutos en el banquillo o 5 minutos por luchar. Si dos jugadores adversarios son sancionados simultáneamente, serán sustituidos de manera que en la pista haya el mismo número de jugadores.

- Naturalmente también puedes desactivar la opción de penalties y entonces ponerte hasta el moño de atacar, golpear y alborotar.

TIEMPO Y PUNTUACIÓN

En este juego se trata de hacer puntos, lanzar el disco a velocidad vertiginosa por el lado del portero y hasta el fondo de la red.



- Cada uno de los juegos de *EA Hockey* se juega en tres tiempos. En la pantalla de opción podrás seleccionar la duración de cada período: 5, 10 o 20 minutos.

- Si al final del tercer tiempo el resultado es de empate entonces el juego continuará en período de prórroga. Tan pronto como uno de los dos equipos marque un gol todo habrá terminado excepto el vocerío.

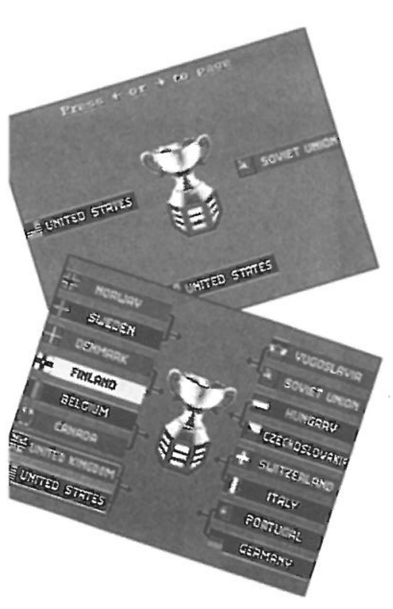
- Si tu equipo no se está mostrando muy bueno en lo de marcar goles, siempre podrás intentar la dudosa victoria de Luchas Ganadas.

TIEMPO Y PUNTUACIÓN

Una vez que ya hayas perfeccionado tu táctica, ¿por qué no intentas ganar el muy preciado trofeo EA Hockey*?*

• Si decides activar la opción Cambios de Línea tendrás que controlar el nivel de fatiga de tus jugadores y cambiar la «línea» cuando se vayan cansando o sacar provecho de ciertas situaciones.

• Siempre empezarás el juego con la Línea de Gol, SC1, pero es mejor que tengas SC2 en reserva. Rápidas y ágiles, las Líneas de Gol son tu mejor apuesta para hacer goles. Para una defensa que golpee fuerte coloca Chk en la Línea de Defensa. También tienes dos equipos ofensivos, PW1 y 2, para sacar el máximo provecho de los hombres del equipo adversario que están en el banquillo.



En los play-off participan dieciséis equipos internacionales.

ESTRATEGIA

Es difícil pensar en ninguna estrategia si consideras la velocidad a la que va este juego, pero aparte de esto EA Hockey *es un juego que requiere mucha táctica.*



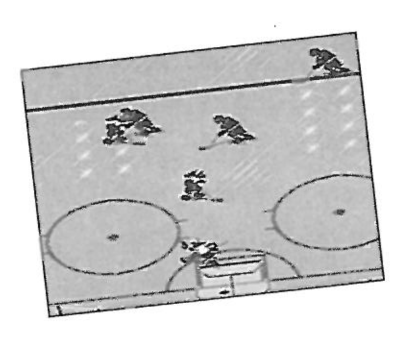
- Lo hemos dicho antes pero lo volveremos a repetir: si encuentras un jugador super rápido, con un tiro muy fuerte, toma nota de su número. Saca el máximo partido de tus mejores jugadores.

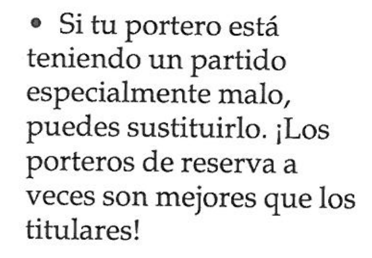
- Intenta mantener a los jugadores en las posiciones para las que están más indicados. Mantén a los delanteros en el extremo y a los defensas detrás. Igualmente intenta no utilizar a los jugadores ofensivos en la defensa.

- Para ayudar a mantener a los jugadores en los sitios que les has asignado, intenta pasar el disco tan a menudo como puedas; esto también hará que el juego sea todavía más rápido.

ESTRATEGIA

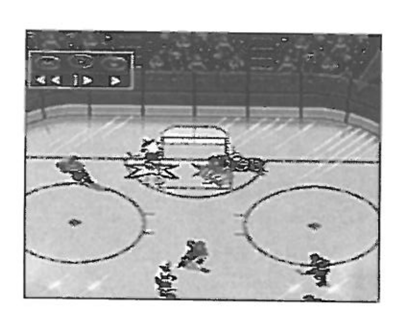
Haz cambios de línea cuando tus jugadores estén cansados. De lo contrario empezarán a patinar lentamente y lanzarán con menos precisión.





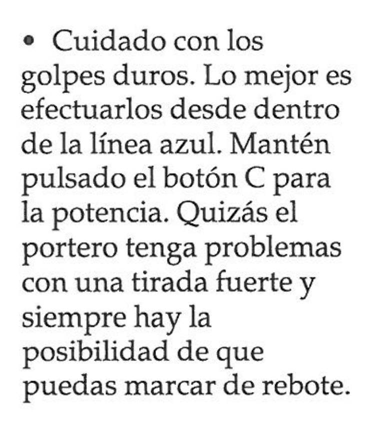
- Si tu portero está teniendo un partido especialmente malo, puedes sustituirlo. ¡Los porteros de reserva a veces son mejores que los titulares!

- OK, quizá puedas hacer un saque si el portero coge la pelota después de haberla salvado, pero ¿cuántos goles se han marcado por un despeje de miedo?



ESTRATEGIA

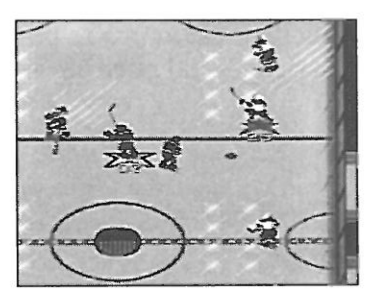
Los golpes duros pueden ser rápidos y potentes pero la precisión no es su fuerte, con lo que das tiempo a un defensa a apartar el disco.

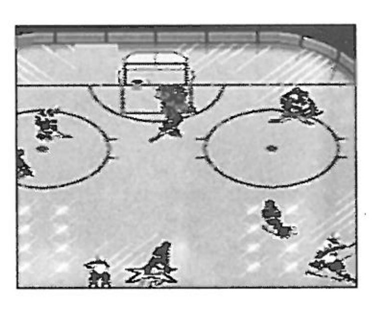


- Cuidado con los golpes duros. Lo mejor es efectuarlos desde dentro de la línea azul. Mantén pulsado el botón C para la potencia. Quizás el portero tenga problemas con una tirada fuerte y siempre hay la posibilidad de que puedas marcar de rebote.

- Ten cuidado de que tu adversario no intente este mismo truco. Si ves que el stick se levanta significativamente, entra a toda marcha y coge el disco.

- Cuando estés cerca efectúa un tiro de muñeca. Dirige los tiros a la esquina de la portería. No olvides apuntar a las dos.

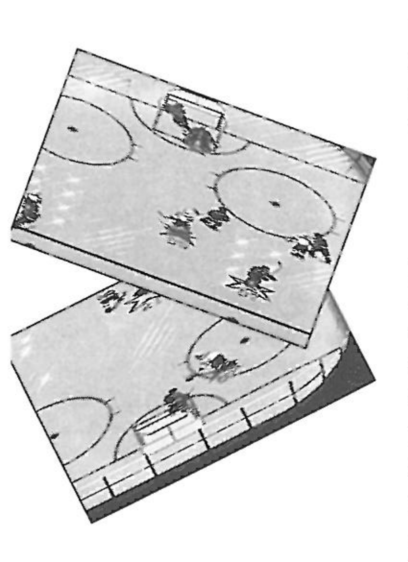




Hola, está levantando el stick. ¿Te imaginas por qué lo hace?

ESTRATEGIA

El secreto para poder entrar goles es engañar al portero sobre la dirección del disco. Prueba los siguientes trucos...



Creen que ya está todo hecho... ¡Ahora!

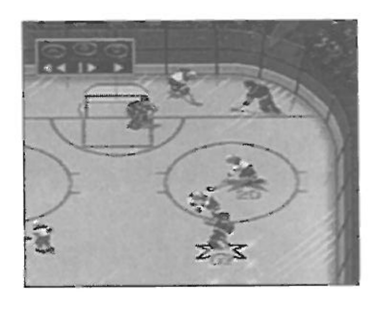
- Si estás atacando desde una posición lateral muy abierta es probable que el portero se coloque en este lado. Intenta efectuar un disparo muy fuerte justo por encima de la línea azul y dirigido hacia el lado opuesto de la red.

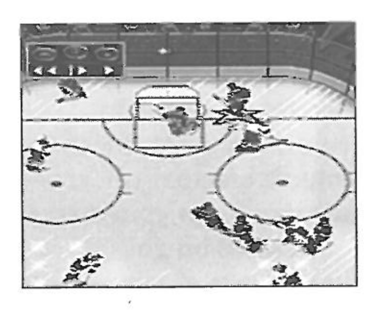
- Cuando estés a punto de chutar a gol desde una posición central, intenta una pequeña maniobra de pies: puedes engañar al portero sobre la dirección que vas a tomar.

- Hacia el final del partido, si la puntuación está en empate, puede ser que el portero del ordenador deje su sitio. Si oyes un pequeño ruidito muy significativo intenta efectuar un disparo largo, ¡puede ser que entres un gol limpiamente!

TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

Si vas a ser el contrincante de los todopoderosos equipos de Estados Unidos o de la Unión Soviética,vas a tener que entrenar, entrenar, y entrenar.





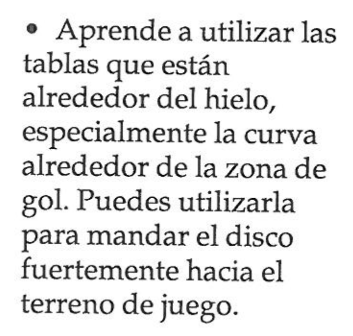
- Si estás pensando en llevarte el trofeo es muy importante que te familiarices con la forma en que *EA Hockey* se mueve, la forma de patinar y la manera de tirar.

- Cuando empieces a jugar, hazte un favor: selecciona uno de los mejores equipos, como la Unión Soviética o los Estados Unidos, contra un equipo muy flojo. En un campeonato no tendrás que jugar con ninguno de los dos.

- Haz buen uso de la excelente posibilidad de ver las jugadas repetidas. Aprende de los movimientos de tus adversarios así como de tus propios errores.

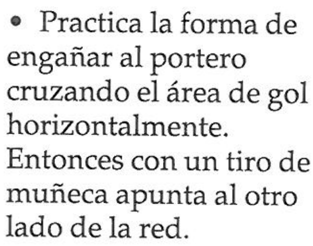
TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

Si tienes problemas familiarizándote con el patinaje, selecciona el juego de dos jugadores pero juega tu solo. Entonces podrás patinar sin estorbos a tu gusto.



- Aprende a utilizar las tablas que están alrededor del hielo, especialmente la curva alrededor de la zona de gol. Puedes utilizarla para mandar el disco fuertemente hacia el terreno de juego.

- Después de un partido mírate atentamente las estadísticas. De estas podrás extraer qué áreas son tus puntos flojos y empezar a rectificar.



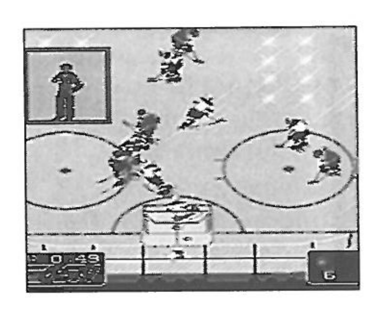
- Practica la forma de engañar al portero cruzando el área de gol horizontalmente. Entonces con un tiro de muñeca apunta al otro lado de la red.



¡Con un poco de práctica podrás ser el nuevo rey del disco!

HECHOS Y HAZAÑAS

Hockey sobre hielo, ¿un fenómeno moderno o popular desde la época glaciar? Ésta es la pregunta que ha ocupado la mente del hombre desde tiempos inmemorables.



• Existe evidencia documentada de que un juego parecido al hockey sobre hielo y que se llamaba Kalv, se jugaba sobre el hielo en Holanda allá por el siglo XVI. De ser cierto esto, ¿por qué los holandeses no están representados más espectacularmente en este juego. ¿EA Kalv? No lo creo.

• El mayor número de goles marcados en un partido de campeonato de hockey, es un magnífico 58 cuando Australia ganó a Nueva Zelanda en Perth el 15 de marzo de 1987. El resultado por cierto fue de 58 a cero.

• El máximo número de goles que se han marcado en un juego del campeonato N.H.L. es de 21.

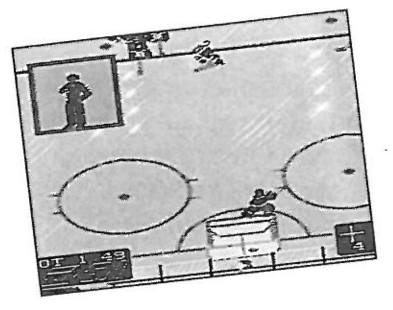
HECHOS Y HAZAÑAS

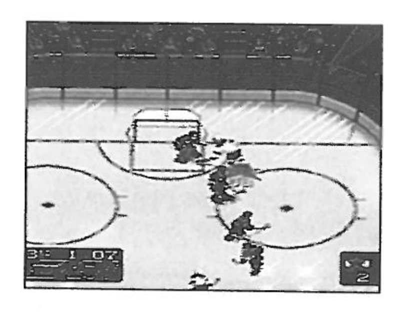
El hockey sobre hielo se está haciendo cada vez más popular en el Reino Unido, donde aparecen continuamente nuevos equipos.



- Uno de los equipos más conocidos del Reino Unido es el Durham Wasps. Estos chicos ya han entrado en el libro de los récords por haber marcado el gol más rápido. En 1983 sólo tardaron cuatro segundos en marcar un gol contra Ayr Bruins.

- ¡La Unión Soviética ha ganado el récord mundial de títulos olímpicos en 1956, 1964, 1972, 1976, 1984 y 1988!



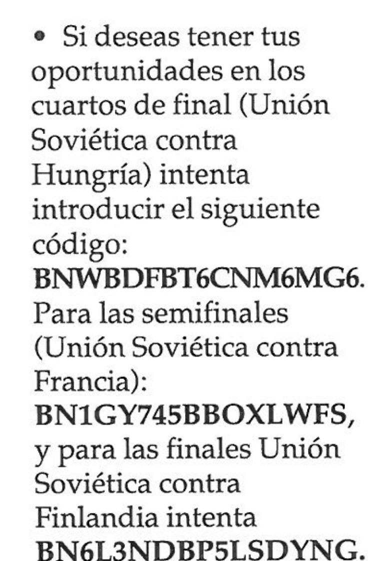


SECRETOS

Electronic Arts no es precisamente conocido por poner trampas en los juegos de consola, pero lo que sí tenemos son algunos passwords bastante largos.



Todos vamos a ir a las finales (gracias a estos super códigos).

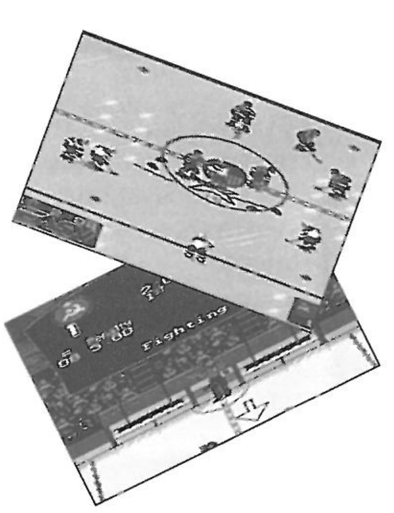


• Si deseas tener tus oportunidades en los cuartos de final (Unión Soviética contra Hungría) intenta introducir el siguiente código: **BNWBDFBT6CNM6MG6.** Para las semifinales (Unión Soviética contra Francia): **BN1GY745BBOXLWFS,** y para las finales Unión Soviética contra Finlandia intenta **BN6L3NDBP5LSDYNG.**

• A los más ambiciosos quizás os gustaría una final de los mejores de siete entre Estados Unidos y la Unión Soviética. Intenta **HKT82Y93JDB7G435.** Por cierto, ¡este código va a darte un liderazgo de 4-2!

SECRETOS

¡Pssst! ¿Quieres saber la forma de ganar la secuencia de lucha casi cada vez? Continúa leyendo...



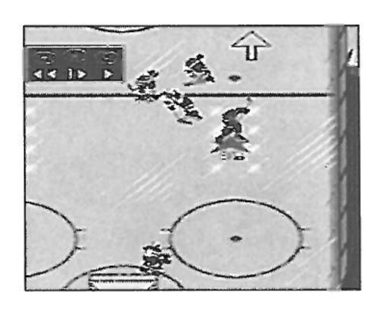
¡El crimen no paga!

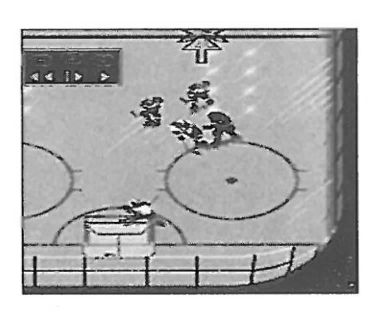
• Ganar las batallas en *EA Hockey* es simplemente una cuestión de dar un puñetazo y entonces apartarte fuera de alcance, dejar que tu adversario suelte un puñetazo, moverte hacia atrás y, golpeándolo, apartarte y continuar así. Si consigues un ritmo regular será posible vencer a tu enemigo sin haber recibido ni un golpe. Pero cuidado que no te coja o que no te quedes de espaldas a la pared.

• Un sólo jugador, España contra Suecia, ¿hay alguien? Introduce **H5J3V79RM4ZVHW2P**.

SECRETOS

Para conseguir llegar hasta la final vas a necesitar hojas de acero y unos nervios acorde... a no ser que tengas algunos códigos muy útiles, naturalmente.





• Ahí va una trampa muy peculiar. Si estás jugando un juego de play-off con dos jugadores y pierdes, todavía podrás pasar al siguiente nivel. Espera simplemente a que termine el partido y entonces intenta dejar fuera de combate a tantos adversarios como puedas. Si derribas a suficientes jugadores, ¡el equipo perdedor (tú) pasará a la siguiente ronda!

• Si te gusta jugar como Estados Unidos en una lucha de titanes, con un solo jugador y en la final de los mejores de siete, introduce el siguiente código: **BZD8RK355WFWHH8C.**

SECRETOS

Debido a que estos códigos funcionan tanto en la versión inglesa de EA Hockey *como en la versión americana* N.H.L. Hockey, *implica que la Unión Soviética y los Boston Bruins son el mismo equipo. Curioso, ¿no?*



- Si quieres llegar a la final del mejor de siete con un compañero de equipo humano y ganar por 3 a 0, prueba los siguientes códigos: Canadá contra Unión Soviética **D444M8HZV86KZZMT**; Unión Soviética contra Noruega **BLDWLRNF1XCVOPYH**; Italia contra Bélgica **G5GG16PHX7CFNBLW**.

- Para conseguir llegar a la final del mejor de siete con un solo jugador prueba los siguientes: Canadá contra Italia **H2V6F3Y5Z4ZVHW98**, Italia contra Finlandia **BLHP7M21P76Y29JT**, Estados Unidos contra Unión Soviética **BZDL33G58PG9PTTB** ganarás de nuevo por 3-0.

¡Y que gane el mejor equipo!

MÁXIMAS PUNTUACIONES

MÁXIMAS PUNTUACIONES

NOTAS

Escribe aquí tus propios secretos, trampas y notas.

NOTAS

Escribe aquí tus propios secretos, trampas y notas.

NOTAS

Escribe aquí tus propios secretos, trampas y notas.

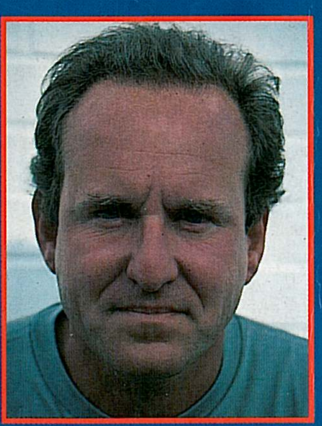
NOTAS

Escribe aquí tus propios secretos, trampas y notas.

ÍNDICE

SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 4

¿Crees conocer bien los juegos Sega?
PIÉNSALO DOS VECES...
Ésta es la guía OFICIAL Sega de tres de sus mejores juegos y te enseña todos los secretos de Sega:


IAN LIVINGSTONE

- Cómo conseguir magníficas puntuaciones.
- La distribución de los diferentes niveles (incluso los escondidos).
- Los poderes de tus enemigos y la forma de luchar contra ellos.
- Consejos que te harán ser el primero en las tablas de puntuaciones.
- Historia del juego, los programadores y el cotilleo.

Si te tomas los juegos en serio, utiliza Sega Pro-Masters.
Necesitas lo mejor para ser el mejor.

TEXTO DE DAVID WILSON



ISBN 84-455-0064-3
